148 PÁGINAS

LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

INCLUYE 1 CD-ROM

Micromanía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVI - Número 67 - 650 PTAS/4,77

PATAS ARRIBA

Cómo llegar hasta el final de

Evolva, Time Machine y MDK2

REPORTAJE

Los nuevos bombazos de Monolith

Sanity y No One Lives Forever

Nueva

ZONA ONLINE

¡Ahora con más páginas!

Este mes avance de

Ultima Worlds Online

AVANCE ESPECIAL

Runaway

La aventura más ambiciosa de Péndulo

Y de regalo

TRANSFER EXCLUSIVO DE

DIABLO II

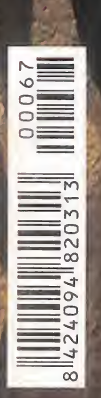


VAMPIRE

LA MASCARADA-REDEMPTION

Únete a los hijos de la noche





Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor, Pablo Leceta

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice, R. Rueda, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, D. Vega, L. Escribano, E. Glintchevskaia, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

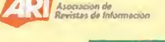
Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

10/2000

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER



32 [AVANCE ESPECIAL]

Los chicos de Péndulo Studios vuelven a la carga con una nueva aventura, con un carácter parecido a lo que fuera «Hollywood Monsters», pero con un especial cuidado en lo referente a gráficos, donde están realizando una labor que se asemeja a la de una película.

RUNAWAY

36 [REPORTAJE]



MONOLITH STUDIOS

A principios de Junio estuvimos en las oficinas de Monolith, en Seattle, donde sus principales responsables nos enseñaron sus dos grandes proyectos para un futuro inmediato, «No One Lives Forever» y «Sanity», además de anunciar la segunda entrega de «Aliens Vs Predator», y que os desvelamos en un reportaje especial.



48 [PREVIEW]

Parece ser que Interplay le está sacando provecho a eso de que "se les da bien hacer juegos de rol", como ya lo demostraron con «Baldur´s Gate». Ahora vuelven a la carga con un programa basado en las reglas de AD&D, en Los Reinos Olvidados, pero con una cuidada puesta en escena gracias al nuevo engine desarrollado por Bioware.

ICEWIND DALE



60 [ZONA ONLINE]

A partir de este número hemos querido hacer de la Zona Online un lugar especial, unas páginas en las que podréis encontrar las últimas noticias de este mundillo, reportajes, avances, comentarios de juegos específicos, y un sinfín de novedades que esperamos sean del agrado de todos vosotros, nuestros lectores.

70 [MEGAJUEGO]



El esperado título de Nihilistic y Activision por fin está a disposición de todos nosotros, y no hemos podido, por menos, que meterlo en el comentario a fondo que todos los meses hacemos de uno de los juegos del mes, donde nuestros redactores os cuenta todo lo que el programa tiene de bueno, y los fallos que se le pueden achacar.

VAMPIRE LA MASCARADA REDEMPTION



74 [REPORTAJE]

Una herramienta de desarrollo de videojuegos 3D ha nacido de la mano de Not a Number, un producto que va a revolucionar seguro el mercado de los videojuegos por su sencillo manejo. Micromanía entrevistó a sus principales responsables sobre lo que esperan de GameBlender.

GAMEBLENDER

79 [PUNTO DE MIRA]

100 [PATAS ARRIBA]

MDK 2

Como no podía ser de otra manera, una de las continuaciones más esperadas desde hace bastante tiempo no podía esperar a ser destripado por nuestros especialistas, para que a todo fanático de este juego no se le quede nada sin recorrer.



122 [PATAS ARRIBA]

EVOLVA

Recorrer las tierras de Evolva manejando a estos semicazadores, los genos, no es una tarea sencilla, pero Micromanía ha hecho que todo sea más fácil, dándoos consejos sobre las mutaciones, sobre armas, niveles, etc.

142 [CDMANÍA]



En el CD de este mes se encuentran las demos jugables de «Dino Crisis», «Vampire: La Mascarada», «3D Ultra Pinbal: Thrillride», «Deus Ex», «Odisea» y «Star Trek: Conquest Online». Además, las secciones de Multimedia con las últimas actualizaciones de juegos de última generación y el apartado de Taller de Juegos; Previews, este mes con «Hellfire» y «Ultima Worlds Online: Origin», además de un trailer de la película «Titan A.E.».

Editorial

Guardaos del Sol

Aprieta el calor y con el mes de Agosto, el Sol pica más que nunca en la espalda de todos aquellos que nos leáis tumbados en la arena de la playa. Algunos tienen mucha suerte. Otros, seguimos al pie del cañón, al igual que sucede el resto del año. Pero, aceptad un consejo: guardaos del Sol, amigos. Un exceso de playa, agua y ocio, tumbados a la bartola, no es bueno para la salud ni para las meninges... ¿Qué? ¿No cuela? Ya; que se nos nota demasiado la envidia... Bueno, es cierto, algo envidiosillos sí que estamos, pero procuramos suplir la falta de playa con lo mejor que este mes nos hemos podido echar a la boca, a los ojos, a las manos, a los monitores, ordenadores, consolas y demás que nos hemos ido encontrando, a lo largo de los últimos treinta días. Cierto, es cierto que, como suele ocurrir por estas fechas, las grandes novedades van bajando en número, indefectiblemente. Pero haberlas, haylas, como las meigas. Y algunas realmente sabrosas. Por dar un ejemplo, ¡¡¡por fin!!!, «Diablo II» está entre nosotros, tras unas esperas que empezábamos a creer eternas. Aunque no ha sido el único gran juego que ha aparecido desde nuestra última cita. Ahí está, y no cabe mejor ejemplo, nuestra portada de este mes, «Vampire. La Mascarada: Redemption», el esperado y ponderado título de Nihilistic, que demuestra que las buenas ideas, y originales, aún tienen cabida en el mundo de los videojuegos, con un modo multiusuario realmente espectacular... Sí, es cierto, el mundo de los vampiros es increíblemente atractivo y sugerente. Pero, claro, los vampiros no pueden tomar el Sol. Ya sabéis, guardaos del Sol, amigos. Y, si no, al menos disfrutad también por los que nos quedamos aquí, en la ciudad, procurando manteneros informados de todo lo que pasa en el mundo de los videojuegos. Porque información, pese a todo, este número tiene para dar y tomar. Disfrutadla y, ya sabéis, cuidado con el Sol...

La Redacción

y además...

Infogrames se va de viaje

Desde el 17 de Julio está recorriendo España la llamada «Caravana Mundo Megatrix», un parque itinerante de ocio, promovido por el conocido programa infantil de la TV, y al que se ha sumado Infograme, para estar presente por distintas ciudades de nuestro país con multitud de juegos en distintas plataformas. La compañía, además, ha preparado concursos para los más pequeños, con multitud de regalos.

Los Franceses atacan

No. Nuestros vecinos del Norte no han declarado una guerra a nadie. Pero parece que las compañías francesas están en plan "guerrero" con sus objetivos de expansión. Si distintos rumores dicen que Infogrames va a comprar EIDOS, otras informaciones se han hecho eco del interés de Ubi Soft por adquirir Activision. Parece que en Francia lo de los videojuegos funciona más que bien. ¡Qué envidia!

Regreso a Egipto

Aquellos que disfrutaron de las posibilidades de diversión y entretenimiento de «Faraón», el juego de estrategia desarrollado por Impressions y distribuido por Sierra, están de enhorabuena, puesto que «Cleopatra», la expansión oficial de «Faraón», ya está disponible.

«Cleopatra» incluye cuatro nuevas campañas y quince escenarios originales, y ha sido desarrollado también por Impressions.

Me quiere, no me quiere

Durante las últimas semanas una de las noticias que más están dando que hablar en Internet es la situación de EIDOS, una de las grandes de la producción y distribución de videojuegos a nivel mundial, que atraviesa una situación económica poco boyante por la que pone a la venta la mayoría de sus acciones en bolsa. Distintos rumores han hecho referencia a compañías como Infogrames y Microsoft, como potenciales compradores.

De Infogrames, en concreto, las noticias sobre la compra o no de EIDOS han ido variando prácticamente cada día, afirmándose en ciertas ocasiones que la adquisición era cosa hecha para, al poco tiempo, negar rotundamente siquiera un interés. De momento, nada está claro sobre lo que pasará con EIDOS en el futuro inmediato.

De altos VUELOS

Acclaim anuncia el lanzamiento de un nuevo producto dentro de su serie de línea económica, «All in One». A los packs ya disponibles («Racing Games» y «Action Games») se une, ahora, «Flight Games», compuesto por una decena de juegos entre los que se encuentran auténticos clásicos y joyas del género de la simulación aérea. Los títulos que forman «Flight Games» son «Air Warrior III», «F/A-18 Hornet 3.0», «Flying Corps Gold», «Carrier Strike Fighter IF/A-18 E3», «IF-22 v.5», «Polaris Rebellion», «Search and Rescue», «Ultra Fighters», «Vanguard Ace» y «Wingstar». «Flight Games» está disponible desde finales de Julio a un PVP recomendado de 5 990 pesetas. Una buena oportunidad para hacerse con una estupenda colección, de golpe, y a un precio realmente asequible.



Una segunda OPORTUNIDAD







Para aquellos que en su momento no pudieron conseguir alguno de los títulos que se mencionan a continuación, ahora tienen la posibilidad, como una auténtica ganga, de hacerse por tan sólo 690 pesetas por unidad, con «Spearhead», «Air Warrior 3», «GP Rally», «Seven Kingdoms» o «Johnny Herbert's GP». Estos juegos entran dentro de la línea económica «Pocket Price» de Acclaim, y están disponibles desde finales de Julio, siendo todos ellos para PC.

Simulación en DREAMCAST



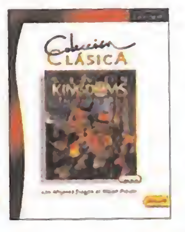
Crave está dando los últimos toques a «Aerowings 2: Airstrike», un título que intenta abrir camino en el mundo de la simulación aérea en Dreamcast, combinando la oferta con unas buenas dosis de acción y combate al más puro estilo "dogfight". El juego ofrece cuatro modalidades diferentes de acción, que van desde el combate, el vuelo libre, el entrenamiento o las misiones tácticas. Más de veinticinco aparatos, incluyendo modelos de caza japoneses y estadounidenses, entran en el contenido de «Airstrike», cuyo lanzamiento se prevé para finales de Agosto o principios de Septiembre.

Según sus creadores, los usuarios de Dreamcast se encontrarán con un juego en que el realismo se combina con la acción de manera impecable, ofreciendo una simulación física pocas veces vista.

Clásicos DE COLECCIÓN







Ubi Soft anuncia el lanzamiento de cuatro nuevos títulos dentro de su Colección Clásica, a precios reducidos. Se trata de cuatro juegos que abarcan muy diferentes géneros, y que por un PVP recomendado de 2 995 pesetas resultan doblemente atractivos. Estos cuatro productos son «Monaco Grand Prix Racing Simulation 2», «Tonic Trouble», «Shadow Company» y «Seven Kingdoms II». Como se puede comprobar, la oferta es para todos los gustos y resulta todo un bombón para aquellos que no pudieron conseguir alguno de los títulos en su momento. Todos ellos son para PC y están disponibles desde este mes de Agosto.

Los piratas no descansan. La justicia, tampoco

El mayor daño causado por la piratería proviene de su atomización. Cientos de "espabilados" que pretenden ganar dinero simplemente haciendo "clic" con el "ratón", arruinando con ello el esfuerzo creador y la inversión económica de todo un sector. Sólo la acción policial va poniendo coto a su crecimiento, colocándoles ante los Tribunales de Justicia que establecerán su condena por un delito de defraudación de la propiedad intelectual.

Así, en los últimos días, la Policía Nacional y la Guardia Civil han incrementado sus actuaciones contra este delito consiguiendo notables éxitos: En Tenerife, el Grupo de Policía Judicial de la Jefatura provincial intervino 448 CD-ROM y 2 grabadoras de CD's en el mercadillo de Santa Cruz de Tenerife, produciéndose 8 detenciones y la incautación del material que se encontraba en seis vehículos.

En Sevilla, el Grupo Fiscal de la Guardia Civil detuvo a J.J.L. al encontrarle vendiendo CDs falsos en el mercadillo de "Su Eminencia". En el puesto instalado y en su vehículo, se intervinieron 147 CDs grabados con videojuegos y musicales.

En Palma de Mallorca, el Grupo Fiscal de la Guardia Civil extendió la intervención al domicilio de G.J.P., titular de un establecimiento en la localidad de Manacor, lo que les permitió intervenir 2 ordenadores personales y dos "tostadoras" además de 344 videojuegos copiados, 1 chip para manipulación de la consola PlayStation y 40 carátulas.

Por último, la Patrulla Fiscal de la Guardia Civil de Cabo de Gata (Almería) detuvo a M.G.S. al encontrar en su domicilio y en su vehículo más de 1.400 CDs grabados con obras musicales, 15 con videojuegos, 211 carátulas fotocopiadas de juegos para PlayStation y 120 etiquetas para videocasetes.

En todos los casos, las Fuerzas de seguridad contaron con el asesoramiento de peritos expertos de la Federación para la protección de la propiedad intelectual (FAP).

Compro, compro

Seguimos con las adquisiciones. Infogrames ha adquirido –y van...– una nueva compañía de desarrollo, Paradigm Entertainment. Paradigm es el equipo responsable de juegos como «Pilot Wings 64» o «Beetle Adventure Racing», y con este acuerdo la compañía gala pretende asegurar la producción de títulos de gran calidad para nuevas plataformas, como Dolphin y X-Box, así como de PlayStation 2.

Todo **ACROBACIAS**

Z-Axis y Acclaim anuncian para su lanzamiento en Octubre de este año, y para PlayStation, «Dave Mirra Freestyle BMX», un título dedicado a la modalidad más acrobática y espectacular del deporte del ciclismo, que viene apoyado por el nombre de un auténtico campeón dentro de esta especialidad. El juego ofrecerá distintos modos de competición, entrenamientos para aprender a manejar la bicicleta como el mismísimo Dave Mirra, multitud de posibilidades y una simulación física realmente impresionante.





Una del **OESTE**



Infogrames anuncia que el desarrollo de «Desperados», su original título de estrategia que traslada la acción al "far west", marcha por buen camino y su lanzamiento está cada vez más cercano. «Desperados» –cuyo nombre evoca el de un juego de Spectrum desarrollado en España hace ya bastantes añitos– ofrecerá seis personajes diferentes que manejar en 24 misiones distintas que propondrán retos realmente atractivos y diferentes al jugador, dentro de lo que es el género de la estrategia en tiempo real. Para ayudar al usuario en el manejo del juego, «Desperados» incluirá seis tutoriales distintas, una por cada personaje.

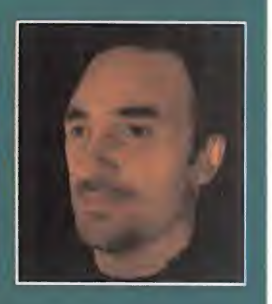
Continúa la **SAGA**



Microforte, en colaboración con Interplay, está preparando una nueva producción que perpetúa el universo de «Fallout», y que aparecerá a finales de este año, para PC. «Fallout Tactics: Brotherhood of Steel» se sitúa, geográficamente, en la parte central de Estados Unidos y su acción transcurre en un lapso previo a los acontecimientos que se desarrollaban en «Fallout 2». De este modo, casi se podría hablar de una "precuela" –gracias, señor Lucas–, que se inspira muy claramente en los diseños y potencial de los dos juegos anteriores de la serie, aunque Microforte –equipo australiano– incluirá nuevas razas y hará un especial hincapié en el combate táctico, como hasta ahora no se habría ofrecido en ningún «Fallout».

Dentro del **JUEGO**





¿Quién no ha tenido ganas alguna vez de convertirse en el protagonista, literalmente, de la acción de una película o un videojuego? Pues ahora, y gracias a «Digimask», un producto diseñado por la compañía del mismo nombre, esa posibilidad no está tan lejana como se piensa. «Digimask» es la criatura de Gary Bracey (un dinosaurio del software entre cuyas obras se encuentra gran parte de la producción de 8 bit de Ocean, compañía clásica donde las hubo) y Keith Goss. Ambos pensaron en la posibilidad de que el usuario pudiera introducirse, o más bien un alter ego virtual con sus características físicas, dentro de un juego, para lo que han creado un sistema que permite diseñar una réplica 3D de la cabeza del jugador, partiendo de fotografías, una frontal y otra lateral (¿alguien recuerda las primeras secuencias de «Darkman»?). «Digimask» funciona con cualquier aplicación compatible en distintas plataformas con posibilidades de conexión a Internet. Esto quiere decir que prácticamente todos los formatos existentes de consola y PC, y los futuros de PlayStation 2, Dolphin y X-Box, se podrán beneficiar de «Digimask».

Un traje a **MEDIDA**



Cuando uno piensa en una licencia para un videojuego, siempre asocia el nombre de un deportista famoso, un actor o una película como lo más lógico y predecible al respecto. Sin embargo, «Driver 2», en desarrollo para PlayStation, va más lejos de lo que se podía imaginar. El equipo que se está encargando de su realización, ha llegado a un acuerdo con Ozwald Boateng, diseñador británico de ropa masculina, nombrado como diseñador del año en el Reino Unido, para la creación de un traje exclsuivo para el protagonista del juego, Tanner. Lo que parece una broma es completamente real, y el personaje mostrará en las distintas secuencias cinemáticas un atuendo "de firma" creado expresamente para él. Para conseguir el máximo realismo posible, el traje fue creado realmente, y posteriormente se digitalizó para su inclusión en el juego. Ozwald Boateng es conocido por haber diseñado el vestuario en películas como «Lock & Stock», «El Mañana nunca Muere» y está trabajando actualmente en diseños para «Hannibal», la continuación de «El Silencio de los Corderos».









Un nuevo SITE



Dentro del mundo del juego multiusuario por Internet, la oferta es cada vez más amplia. Una de las últimas compañías en subirse al carro de los servicios de juego online es Freeloader.com, que dentro de su oferta planea poner a disposición de los usuarios multitud de títulos para su descarga, nivel por nivel, con la intención de atraer a un numeroso grupo de jugadores. Los títulos que ofrecerá Freeloader son todos comerciales ("full price"), incluyendo algunos tan conocidos como «Grand Theft Auto» o «Hidden and Dangerous». Las posibilidades que se derivan de no tener que comprar el juego, sino poder descargarlo poco a poco, descomprimiendo cada nivel conseguido en el disco duro del jugador, son enormes.
La compañía, en todo caso, recomienda que se haga uso de algún tipo de "manager" de descarga, como Getright, para asegurar que los datos no sufran ningún tipo de alteración.

Cada vez MÁS CERCA

Hammer Technologies asegura que su esperado «Hellfire. In the Heat of War», está casi al caer. El título, que combina acción y simulación en un ambiente bélico, pone al jugador a los mandos de distintos helicópteros para llevar a cabo distintas misiones de ataque a objetivos terrestres y combate aéreo.
Se espera que «Hellfire» esté disponible a finales de verano.





Acción 3D a la JAPONESA



«Maken X» es el título de un nuevo juego de Dreamcast que intenta combinar el espíritu de los juegos de acción 3D en primera persona, con un muy particular concepto de la aventura, basando el proyecto en un argumento, cuando menos, curioso, en que una espada que dota de poderes psíquicos a su poseedor, es el verdadero protagonista de la historia (¿alguien dijo «Daikatana»?)
«Maken X», por lo visto en sus primeras versiones beta, quizá no alcance el nivel establecido por clásicos del género 3D vistos en otras plataformas, como PC, aunque su intención realmente es la de ofrecer acción combinada con una trama compleja y que aporte una perspectiva diferente al conjunto. Un título que encierra no pocos interrogantes sobre sus posibilidades y potencial.

Vivitos y COLEANDO

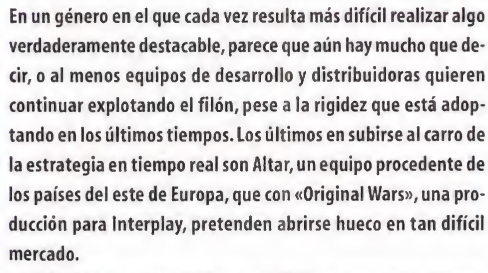
Ya se anuncia que la expansión de «Los Sims», que lleva por subtítulo «Más Vivos que Nunca», está casi a punto y verá la luz en las próximas semanas. La expansión ofrecerá nuevos decorados, más carreras profesionales para los personajes del juego, algunas tan extravagantes como vidente, investigador de fenómenos paranormales, estrella de rock, etc.



Este pack estará disponible a principios de Septiembre a un precio recomendado de 2 990 pesetas y necesitará, obligatoriamente, tener instalado «Los Sims» para jugar con él.

Más para la ESTRATEGIA

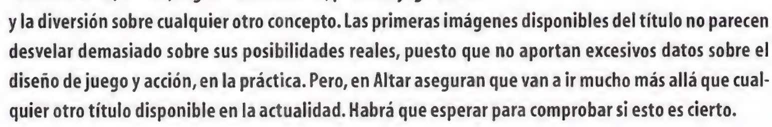




En un género en el que cada vez resulta más difícil realizar algo verdaderamente destacable, parece que aún hay mucho que decir, o al menos equipos de desarrollo y distribuidoras quieren continuar explotando el filón, pese a la rigidez que está adoptando en los últimos tiempos. Los últimos en subirse al carro de la estrategia en tiempo real son Altar, un equipo procedente de los países del este de Europa, que con «Original Wars», una producción para Interplay, pretenden abrirse hueco en tan difícil mercado.



«Original Wars» basa su diseño gráfico en escenarios 2D prerrenderizados, donde, según sus creadores, prima la jugabilidad



y la diversión sobre cualquier otro concepto. Las primeras imágenes disponibles del título no parecen desvelar demasiado sobre sus posibilidades reales, puesto que no aportan excesivos datos sobre el diseño de juego y acción, en la práctica. Pero, en Altar aseguran que van a ir mucho más allá que cualquier otro título disponible en la actualidad. Habrá que esperar para comprobar si esto es cierto.

Marcianos en pie de GUERRA

Dinamic Multimedia espera tener listo para su lanzamiento después del verano «M», las aventuras de un simpático alienígena en apuros, que por accidente cae en un planeta poblado de criaturas hostiles y con un ávido apetito de "marcianos" despistados.
«M» ofrece un peculiar estilo gráfico inspirado en series de animación como las de los "Looney Tunes" de la Warner, dentro del género de acción, plataformas y aventura en el que se puede enclavar. El juego es la nueva producción de Enigma, los creadores de «Space Clash» que, con este proyecto, dan un giro radical a la temática de su anterior título, que los aficionados a la estrategia recordarán como uno de los juegos más atractivos de Dinamic en su campaña del pasado año.

Viste tu GAME BOY COLOR



Acclaim tiene disponibles, desde finales de Julio, una serie de periféricos y accesorios para Game Boy Color. "Master Pack" incluye, como accesorios, bolsa de viajes, batería recargable, adaptadores de corriente, lupa con luz, cable de conexión con otra Game Boy y un adaptador de mando direccional. Se presenta en colores violeta, azul, naranja y verde. Por otro lado, está "Road Pack", que contiene un "Worm Light", una bolsa de viaje, batería recargable, y dos adaptadores, de corriente y para encendedor de coche. Se ofrece en los mismos colores que "Master Pack". Estos dos productos cuestan 5 990 pesetas cada uno.
Encontramos también "Shock N Rock", con batería recargable, amplificador de sonido, altavoces estéreo y vibrador. Al igual que los dos productos anteriores cuesta 5 990 pesetas.
Por último, en esta oferta de periféricos está "Worm Light", una fuente de luz blanca que no utiliza pilas, y que se podrá encontrar en los colores ya citados y a un precio de 1 990 pesetas.

¿Quieres trabajar en MICROMANÍA?

Si crees que Micromanía es la mejor revista del sector, y piensas que aún puede ser mejor, gracias a tus conocimientos, entra en Micromanía Online y rellena un sencillo cuestionario, enviándonos tu CV. Se requiere un excelente nivel de expresión oral y escrita. Buscamos adictos a los videojuegos. Es la ocasión perfecta para colaborar o entrar en plantilla en tu revista favorita. Demuéstranos lo que sabes y formarás parte de nuestro equipo.
En: www.hobbypress.es/MICROMANIA



Todos **AL TREN**

Tremor Entertainment y Take 2 está ultimando el desarrollo de una versión de «Railroad Tycoon II» para Dreamcast. El juego es una fiel adaptación del título original en PC que, además, ofrece nuevas opciones de juego, así como mayores posibilidades de competición, no contempladas en el juego en que se basa.
Una de las características más atractivas de este «Railroad Tycoon II» es que ofrecerá posibilidades de juego online, compitiendo con otros usuarios a través de Internet.

Acción y **PRECISIÓN**



«Silent Scope» es el título de una recreativa que está siendo adaptada a formatos domésticos, y cuyas versiones Dreamcast y PlayStation 2 verán la luz dentro de pocos meses. El juego se basa en una serie de misiones a lo largo de las cuales, y en el papel de un francotirador de elite, deberemos eliminar terroristas para intentar rescatar al presidente de los USA. La recreativa original usaba como mando principal un rifle dotado de la mira telescópica que se reproduce en el juego, aunque no es probable que se desarrolle un periférico similar para las versiones de consola. Sin embargo, el contenido del juego se está adaptando con gran fidelidad, y los primeros resultados visibles son francamente buenos. Algunas de las escenas más espectaculares del juego vendrán dadas por el uso de visores infrarrojos y secuencias de acción nocturnas.

Comienza **LA TEMPORADA**



Aunque la Liga real aún no ha empezado –pero está a punto– Infogrames es de las primeras compañías en anunciar sus nuevos títulos de fútbol para el segundo semestre de este año. «UEFA 2001» es, en palabras de la compañía, el juego de fútbol que ofrecerá la experiencia más realista en la simulación de este deporte. Algo a lo que aspiran todos que tienen entre manos un juego similar. Las ventajas de ser una licencia oficial y contar con equipos y jugadores reales, añade un aliciente, aunque aún queda por ver donde quedan los buenos propósitos de los creadores del juego, cuando esté disponible su versión final.

Para **EXPERTOS**

Al menos, así parece indicar el subtítulo del nuevo proyecto de Infogrames, que continúa la serie iniciada por «V Rally», cuyo nombre completo será «V Rally 2. Expert Edition». Este producto aparecerá para PC y, entre sus características más destacables se encuentran un total de 26 coches, un engine de simulación física muy avanzado, posibilidades de juego online, cuatro modos distintos de competición y un potente editor de circuitos.

Pequeños y **VELOCES**

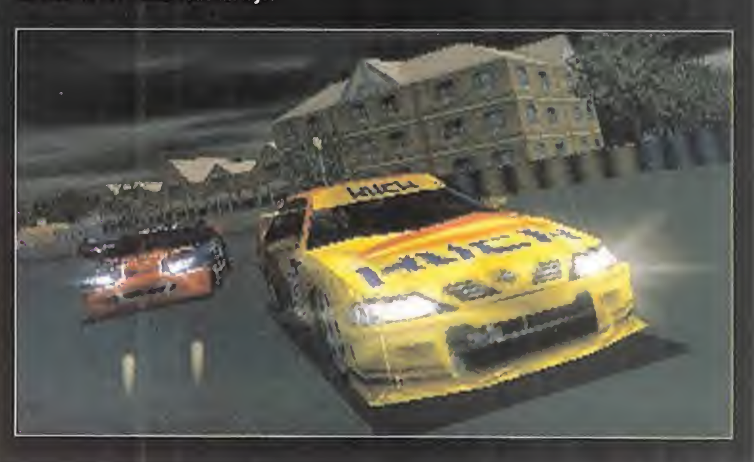
«RC Revenge» es el título de la que se podría considerar como segunda parte no oficial de «Re-Volt», para PlayStation, que pretende subsanar algunas lacras en la calidad final que aquel tuvo, en su versión para la máquina de Sony. «RC Revenge», sin embargo, no varía demasiado los fundamentos e idea originales de «Re-Volt», puesto que los vehículos de radio control en miniatura siguen siendo los protagonistas de las carreras y competiciones que se pueden disputar en el juego. Sin embargo, sus creadores aseguran que la calidad de «RC Revenge» es enormemente superior a la del título original, y su potencial de diversión y adicción resulta, igualmente, muy elevado.





Un día en **LAS CARRERAS**

El pasado día 12 de Julio tuvo lugar la presentación oficial, en el circuito de Cataluña, de «TOCA World Touring Cars», para PlayStation. El juego de Codemasters continúa la serie iniciada por «TOCA» hace unos años y abunda en la calidad y realismo de la simulación de los vehículos, así como en la variedad de opciones de competición y sensación de velocidad.
En la presentación estuvo presente parte del equipo responsable del desarrollo del juego, como Gavin Raeburn, productor, Hal Sanbach, diseñador, o Richard Darling, uno de los "jefazos" de Codemasters y Director de diseño de la compañía.
Tras la presentación del juego, la compañía organizó una espectacular competición entre los representantes de la prensa, que pudieron conducir varios coches deportivos por la pista del Circuito de Cataluña. Todo un lujo.



La lucha más sexy

La espectacular belleza de las luchadoras de «Dead or Alive 2» es el principal argumento del número 8 de la Revista Oficial Dreamcast. Junto a él, destacan también las Previews de dos títulos que marcarán el futuro en los próximos meses: «Virtua Tennis» y «Space Channel 5», la propuesta musical de Sega. Además, una guía completa de «RE Code: Veronica», un reportaje sobre «F355 Challenge» y «Vanishing Point», y las demos jugables de «Wacky Races», «Super Magnetic Neo» y «Toy Commander» que incluye el DreamOn 11, completan un número que no te debes perder.

Nintendo Acción te regala la revista Pokémon



A partir de este mes, Nintendo Acción incluye gratis una nueva revista para los fans de Pokémon. Se llama Revista Pokémon, tiene 36 páginas y en ella encontrarás todo lo que te interesa sobre el fenómeno del año: cine, juguetes, televisión y, por supuesto, juegos, ayudas y trucos. Este mes empezamos fuerte, con una guía de Pokémon Stadium para ser el mejor entrenador, un especial de trucos de las tres ediciones de Game Boy y un megaconcurso con cartuchos, vídeos, CD...

Diversión bajo el Sol



¿Estás de vacaciones y no sabes qué juegos llevarte? Pues fíjate si lo tenemos claro en Juegos & Cía. que hemos confeccionado un completo reportaje con todos los grandes títulos indispensables para pasar un verano calentito. Y, como siempre, las secciones habituales. ¡Ah!, y por si esto fuera poco, os traemos 13 pegatinas exclusivas con todos los personajes que mandan en esto de los videojuegos.

Máxima aceleración 3D

En el número 10 de PCmanía encontraréis una impresionante comparativa de las últimas tarjetas aceleradoras 3D que han aparecido en el mercado. Los nuevos chips de nVIDIA y de 3dfx se presentan oficialmente en una lucha sin cuartel que determinará las opciones de compra de miles de personas. Además, se incluye de regalo un CD-ROM con la mejor recopilación del shareware para Windows y Linux.

Especial regalos de verano HOBBY

Llega el momento de hacer las maletas e irse de vacaciones, pero en vuestro equipaje no puede faltar ni vuestras consolas favoritas, ni este número de Hobby Consolas. Para empezar, os hemos preparado unas impresionantes postales de regalo para que se las mandéis a vuestros amigos desde donde estéis. El plato fuerte es un suplemento especial de 40 páginas con las guías para disfrutar a tope los mejores juegos de la temporada: «Vagrant Story», «A Sangre Fría», «Perfect Dark» y «Colin McRae 2». Por supuesto, también vais a encontrar los mejores análisis de los bombazos de este mes, como «Virtua Tennis», «Dead or Alive 2», «Parasite Eve» o «Front Missión», junto a la más completa información sobre todas las consolas del mercado.

PlayManía te pone las cosas fáciles



PlayManía te ha preparado en su número 19 un suplemento especial de 36 páginas repletitas de trucos para los mejores juegos del momento. En el interior de la revista podrás encontrar las soluciones completas para «Jungla de Cristal 2» y «F1 2000» y el final de la guía de «Grandia». Como temas fuertes, PlayManía apuesta por los juegos de rally con una completa comparativa de los mejores simuladores del mercado y con «Colin McRae 2» a la cabeza. También te ofrece un amplio reportaje sobre el juego oficial de las Olimpiadas, «Sidney 2000», y te descubre qué puede dar de sí el establecimiento de Square en Europa. Y todo por 450 Ptas.



Alone in the Dark

La cuarta entrega de la serie que, hace ya casi ocho años, cambió el modo de hacer juegos para siempre gracias a la generación de personajes poligonales, está cada día más cerca. Prácticamente la totalidad de los formatos existentes –consola y PC– verán beneficiados sus catálogos con la inclusión de este nuevo «Alone in the Dark». Una producción que retoma la idea de dos personajes protagonistas, y (re)descubre el género del "survival horror" del modo más tétrico y espeluznante imaginable. No en vano el «Alone» original fue el verdadero creador de este género, con una ambientación basada directamente en las obras de Lovecraft que, de nuevo, aparece como trasfondo de la historia. Atractivo, terrorífico y espectacular.





Ferrary 355 Challenge

Acclaim tiene en preparación uno de los títulos más explosivos que imaginarse pueda en el campo de los juegos de coches, con Dreamcast como objetivo. No es casual que sea la compañía responsable de juegos como «Shadowman» o «Turok» la encargada de la distribución internacional de este título, pese a que su desarrollo lo esté llevando Sega, creadores de la recreativa original. La razón está en la concesión de la licencia de Ferrari a Acclaim, para la producción de juegos, que engloba todos aquellos títulos que luzcan el emblema del "cavallino" rampante. Así, con «Ferrari 355 Challenge», una conversión brutal de la máquina original, y su futuro «Ferrari 360», la compañía tiene asegurado un futuro más que bueno en el campo del motor.

Space Channel 5

Con todo el potencial de Dreamcast a su disposición, y el apoyo total del conjunto de Sega Japón, Tetusya Mizuguchi da los últimos toques a una de sus más originales producciones, esperada también como uno de los juegos más atractivos, sorprendentes y divertidos que la máquina de Sega ofrecerá en su catálogo. El genio creador de algunas de las máquinas recreativas de mayor éxito en toda la historia de la compañía, ha dado un giro radical a su habitual estilo de producciones para buscar aquello que más le interesa: divertir y hacer que todo el público sea partícipe del mundo del videojuego. No es casual que Ulala, el personaje protagonista de «Space Channel 5» sea una chica, ni que la base del juego sea la música, el baile y un cierto toque "kistch".



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

UN RATÓN EXCLUSIVO

Hace poco hicisteis una prueba a un ratón llamado "Razer Boomslang" y quedé ciertamente impresionado, pero ahora va mi pregunta. ¿Cuándo va a salir en España? ¿Merece la pena comprarlo? En caso afirmativo, ¿cuál comprar, la versión de 1000 dpi o la de 2000 dpi en cuestión calidad-precio?
Pasando a otras cuestiones; hace poco salió la expansión de «Baldur´s Gate», pero fue retirada del mercado por que estaba defectuosa, ¿cuándo va a volver a salir?

Santiago Mateos. Melilla

Este ratón no va a ser nunca distribuido en nuestro país, sin embargo, eso no significa que no puedas conseguirlo. Para ello, publicamos la página web de la compañía creadora y distribuidora, pues en ella se da la opción de pedirlo contra reembolso.
Te recordamos la página web que es www.razerzone.com. En relación calidad precio, te recomendamos el de 1000 dpi, pues la diferencia de dinero no compensa la diferencia de calidad entre este modelo y el superior, casi inapreciable.
Como íbamos diciéndote, el precio del modelo de 1000 dpi rondará los setenta dólares, unas 12 600 Ptas. al cambio, algo caro para un ratón, pero te aseguramos que no tendrás que volver a cambiar este periférico nunca más; tendrás un ratón por el resto de tus días.
En cuanto a la expansión de «Baldur's Gate», decirte que tienen intención de sacarlo, sin fallos, dentro de poco –aseguran que en otoño, pero no saben cuándo exactamente–, así que los adictos a este juego de rol tendréis que esperar un poco más.

SOLUCIÓN DE «ATLANTIS II»

Escribo esta carta sólo para decir unas cuantas de cosas: gracias, gracias porque me ha tocado un juego en uno de vuestros sorteos y gracias por entretenerme cada mes con Micromanía.
Me gusta mucho esta revista, en especial El Club de la Aventura y la Escuela de Estrategas. Me gusta porque adelantáis muy bien las noticias y porque juzgáis tanto para bien como para mal los juegos.
Pese a todo esto y a muchas otras cosas buenas de la revista, me gustaría pediros que saqueis el patas arriba de «Atlantis II», ya que siempre sacáis solamente la solución de los juegos más buenos pero, ¿qué pasa con los demás juegos? Si ocupa mucho espacio en la revista, podréis volver a sacar los libros de trucos como los del año pasado. Las fichas de juegos que regaláis están muy bien puestos, que también sirven como posters.

Samuel Fulleda Machado. Baleares.

Nos alegramos de que hayas sido uno de los ganadores de los concursos de nuestra revista y esperamos que disfrutes del premio mientras te acuerdas de nosotros.
Por otra parte, transmitimos tus felicitaciones a los encargados de El Club de la Aventura y la Escuela de Estrategas que estarán muy contentos de recibirlas.
Aún no descartamos el que vayamos a sacar la solución de «Atlantis II», aunque no podemos confirmar cuando será. Lo de las fichas fue una iniciativa, por nuestra parte, que estábamos seguros que iba a gustar a nuestros fieles lectores y así ha sido, lo cual nos congratula, lo que no quiere decir que vayamos a dejar de hacerlo.

UN FANÁTICO DE «STAR WARS»

Lo primero que me gustaría es expresaros mis felicitaciones a todos y cada uno de los componentes que realizáis un gran trabajo mes a mes en Micromanía, que se ve recompensado por el éxito de esta gran revista, la mejor que visto hasta ahora. Os doy las gracias por publicar mi anterior carta, y ahora os escribo porque tengo unas dudas que quizá me podáis aclarar.
Lo que quería preguntaros es si sabéis más o menos sobre que fecha saldrá el maravilloso juego de LucasArts, «Star Wars Episodio I: Obi Wan». Me encantan los juegos de «La Guerra de las Galaxias» y como tengo todos los del Episodio I, me gustaría saber si tendré que sufrir mucho más hasta que este juego vea la luz. También me gustaría saber si me funcionará al máximo de sus posibilidades, teniendo un Pentium III, 450 MHz, 64 MB RAM, DVD 6x y una Voodoo 3 2000 y una Sound Blaster Live!

José Carlos Gutiérrez. Madrid.

«Star Wars Episodio I: Obi Wan» está pendiente de los últimos detalles en su preparación para finalizarse por completo el desarrollo y poder ser puesto a la venta. Sin embargo, aquí tendremos que esperar un poco más pues, con toda seguridad, va a ser localizado al español, cosa que, aunque es algo muy favorable, retrasará un poco la salida al mercado.
Y seguro que con el ordenador que dispones podrás disfrutar sin problema alguno de esta última producción de LucasArts.

MISIÓN IMPOSIBLE

Soy un asiduo lector de esta revista de juegos desde hace ya casi 3 años, y me he decidido a escribiros por la siguiente razón: creo que muchos lectores estarán conmigo, pues bien, si os fijas a los largo que pasa el tiempo las revistas que compramos (sobre todo las que pasan de los dos años), van perdiendo sus hojas, aunque las trates muy bien, sobre todo las de adelante y las de atrás, por eso os propongo la siguiente solución:
Meter toda la revista en el CD-ROM que vendéis, es decir, en vez de la revista, solamente un CD-ROM. Supongo que es una medida algo didáctica, pero si lo pensáis bien, es buena idea, porque difícilmente se va a estropear un CD, y también ocupa menos espacio y es más cómodo a la hora de buscar un artículo si le pusierais una especie de buscador.
Espero que mi idea sea aceptada por la dirección de Hobby Press o la que tenga que decidir eso.

Sergio Lorenzo Losada. Barcelona.

Como idea es francamente buena, aunque irrealizable. Piensa que la información que almacenamos cada mes, tanto gráfica como de texto, sobrepasa con creces los 650 MB que caben en un CD-ROM, por lo que no sería necesario uno, sino varios e, imagínate el engorro que significaría para todos vosotros, cada mes, cargaros con seis o siete CDs, solamente para leer esta revista que, por el contrario, resulta francamente cómoda de leer página tras página. Pensamos, sin duda alguna, que el formato clásico sigue siendo el mejor.

CONTINUACIÓN PARA «HOLLYWOOD MONSTERS»

Después de la versión de «Hollywood Monsters» en el año 1997 de Dinamic Multimedia, se me ha quedado el sabor de boca de una continuación de esta aventura.
Quisiera que me comentarais cuándo van a sacar la segunda parte de esta aventura gráfica, ya que he leído una próxima apertura de este juego, pero no sé la fecha que lo sacarán para poder comprarlo. Otra duda que tengo es que si van a sacar algún juego de la serie «The Simpsons» o si ya hay algún juego, para que me lo digáis.

José Antonio Molina. Murcia.

De momento no existe confirmación sobre una segunda parte de «Hollywood Monsters» y es un juego que nosotros también estamos esperando con gran ansiedad, pues la primera parte nos gustó enormemente. Lo que sí te podemos decir es que Péndulo Studios está en pleno desarrollo de «Runaway», que seguro que te gustará más que su anterior aventura.
En cuanto al tema de «Los Simpsons», creemos que son una familia lo suficientemente carismática, y con un transfondo argumental bien aposentado y documentado, como para poder llevar a cabo una completa aventura que nos haga partícipes activos de sus peripecias. Solamente hace falta que una compañía se dé cuenta de que un juego de estas características le puede reportar pingües beneficios. Sirva esta carta de ánimo a todas ellas.

«DIABLO II» EN INTERNET

Quiero comprarme «Diablo II», pues lo llevo esperando durante mucho tiempo. Sin embargo, me surge una duda acerca de la conexión a Internet. ¿Funcionará de la misma manera que la primera parte, es decir, en Battle.Net?

Francisgo Gómez. Madrid.

Efectivamente, «Diablo II» funciona en Internet bajo el servidor de juegos de Blizzard Battle. Net, pero con una estructura nueva y un sistema de chats diferente. Hay un servidor en Europa al que todos los jugadores españoles deberían conectarse.
No habrá que pagar ninguna cuota mensual como puede ocurrir con «Everquest» sino que es totalmente gratuito, solamente será necesario bajarse un patch, de manera automática, la primera vez que nos conectemos a Battle.Net y, por supuesto, disponer del juego original, pues se hará una comprobación del número de serie. También te advertimos que aún se encuentran haciendo pruebas de ajuste en dicho servidor, por lo que puede estar desconectado algunas horas al día y, cuando esté en activo, puede que la conexión no sea todo lo limpia que debiera, pero seguro que son cosas eventuales que se subsanarán con el tiempo.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS · MICROMANÍA.** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* **CARTAS AL DIRECTOR.**
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**





AHORA CON LOS NUEVOS MÓVILGAMES DE AIRTEL VAS A ESTAR MUY OCUPADO EN TU TIEMPO LIBRE

Llega algo totalmente nuevo en diversión. Son los MóvilGames de Airtel, con los que además de pasarlo bien, PODRÁS GANAR PREMIOS CADA DÍA. Desde tu móvil, mediante mensajes cortos, pon a prueba tu ingenio, tu velocidad de respuesta, organízate citas a ciegas chateando, e incluso participa en el primer chat de verdad en televisión (página 525 del teletexto de Telecinco). Conéctate a los MóvilGames. Lo dejarás todo por ellos.



















Infórmate gratis en el 14 44 ó www.airtel.es/movilgames (o en la página 525 del teletexto de Telecinco).

Flash

Herederos de Nostromo acaba de poner en oferta varios de sus productos más exitosos. El dispositivo navegador WebRacer de Kensington, pasa a tener un precio de 12 990 Ptas. a 9 900. El Pad Xterminator Digital de Gravis para PC podrá ahora adquirirse a 6 990 Ptas. y finalmente el conjunto de volante y pedales Top Drive de Logic 3 de venta exclusiva en El Corte Inglésa un precio de 8 490 Ptas.

ALÓ ha alcanzado un acuerdo estratégico con los operadores de redes de cable que hará posible a la operadora interconectar las redes con su fibra óptica metropolitana y troncal. ALÓ dispone de una infraestructura propia operativa de 3 460 km en red troncal de fibra óptica y con el proyecto serán ampliados a 9 090 km.

Intel ha anunciado cinco nuevos procesadores para ordenadores portátiles que proporcionan altísimas prestaciones para todo tipo de notebooks: de tamaño compacto, fino y ligero. En los nuevos procesadores se ha mejorado la tecnología ya que son los primeros procesadores Mobile Intel Pentium III que consume menos de 1 watio. La arquitectura de 0,18 micras permite funcionar con tan solo 1,1 voltios de alimentación. El pasado 28 de Junio Intel también anunció el nuevo procesador Pentium 4, el chip de nueva generación para PCs de escritorio, que ha sido bautizado con el sobrenombre de Willamette. Será introducido en el mercado en la segunda mitad del presente año.

3Dfx comercializa ya las tarjetas Voodoo 4 y 5 de nueva generación. La tarjeta de chip dual, Voodoo 5 5500 de 64 MB costará 69 000 Ptas. y Voodoo 4 4500 se venderá a un precio de 39 990 Ptas., ambos IVA incluido.

Más potentes, más baratas

Matrox ha anunciado la comercialización de dos nuevas tarjetas que son las primeras basadas en el Chip Matrox G450. Los modelos **Millennium G450 y Millennium G450 DVI.** Gracias a una arquitectura de 0,18 micras en el nuevo chip se han integrado mayor número de funciones de forma que las tarjetas ofrecerán muchas más prestaciones reduciendo el coste final. El exclusivo DualHead y el soprte DVI permitirá la generalización del uso de sistemas con dos pantallas en muy diferentes mercados, como son los ordenadores de oficina o los PCs domésticos. Matrox garantiza así en las nuevas Millennium G450 una excepcional calidad de imagen y un funcionamiento estable que harán posible una extensa lista de aplicaciones muy interesantes en varios campos. Con la aceleración 2D/3D, DVD, la salida de TV y el soporte de la característica DualHead para cada vez más juegos, Matrox dispone de soluciones que, por diversas, pueden dirigirse a prácticamente cualquier usuario. Compatible con el estándar AGP 2X/4X, las tarjetas Millenium G450 integran 32 MB de memoria DDR que hace posible un acceso a los datos simultáneo en lectura y escritura.

Más información en www.matrox.com

El PC está en la onda

DU-R100 de D-LINK ofrece una manera sencilla de escuchar, grabar y reproducir en estéreo programas de radio en FM a través del sistema de sonido del PC gracias al conector USB de que dispone el dispositivo. Además, el USB facilita su instalación y uso ya que no requiere alimentación adicional a la que proporciona el propio conector.

Gracias al software que el producto incluye es posible configurar visualmente la sintonización de programas, o acceder a funciones de control o grabación de programas de radio en formatos WAV o MP3. Un tamaño mínimo y un diseño cuidado sugieren cualquier sitio en el escritorio para la ubicación del DU-R100, e incluso no supone un problema su utilización con un ordenador portátil. La radio posee un blindaje para evitar interferencias y eliminar el ruido (la relación señal/ruido es 50dB) cubriendo una banda de frecuencias entre 87-108 Mhz.

Más información en www.abcnet.es

Microsoft obedece tus órdenes

Microsoft está decidida a proporcionar a los usuarios de juegos en red un sistema de comunicación realmente práctico y potente mediante la creación de **Game Voice.** Se trata de un dispositivo capaz de transmitir la voz de los jugadores conectados bien mediante una red local o Internet de forma instantánea. Con un funcionamiento basado en el estándar DirectPlay Voice de Microsoft Game Voice dispone de 8 botones de comandos, y soportará diversos idiomas internacionales, de hecho podrá ser "entrenado" para reconocer acentos. Se garantiza una calidad de sonido claro incluso con conexiones de 33,6 Kbps y podrá conectar un máximo de 64 jugadores que podrán estar integrados en distintos grupos y subgrupos de comunicación. La conexión se realizará porel puerto USB.

Más información en www.microsoft.com.

En la palma de la mano

El pasado mes de Junio, Charmex ha presentado el proyector Plus U3. Se trata del vídeo proyector más pequeño del mundo de tan solo 1,3 kg y una altura de 48 mm permitiendo sostenerlo sobre la mano. El Plus U3 está pensado para facilitar la realización de presentaciones de producto o para ofrecer una solución didáctica audiovisual cuando se cuenta con un mínimo espacio para la exposición. Disponible en resoluciones SVGA y XGA, con 800 lúmenes ANSI de luminosidad, incorpora numerosas funciones de mando a distancia con zoom digital, corrección keystone digital, control de colores o láser señalizador. La distancia de proyección oscila desde 1,2 m a 6,8. Charmex ha desarrollado el Plus U3 con la tecnología DLP con la que se obtienen imágenes de gran realismo y calidad superior a las de la tecnología estándar TFT.

Más información en el teléfono o´wdjfpwjfwipjfowfj

No se dejan interferir



Después de escuchar las demandas más comunes entre los usuarios, **Logig 3** ha creado una gama de altavoces dirigidos a satisfacerlas estrenando los modelos **ScreanBeat ES20, ES30 y ES80, de 80, 160 y 360** watios (PMPO) respectivamente. Los tres modelos comparten un diseño similar en el que se ha estudiado la acústica de la cabina del altavoz y muy especialmente se ha reducido la influencia de campos magnéticos externos con un firme blindaje. Esta última propiedad hace que los altavoces puedan colocarse junto a cualquier dispositivo generador de campos magnéticos, como el monitor, sin que se produzcan interferencias. El modelo de mayores prestaciones es el ES80 de 360 vatios, que posee una respuesta en frecuencia de 20 a 20.000 Hz, y controles de bajos, agudos y volumen.

Más información en el teléfono de atención al cliente: 91 304 39 78.

Para los virtuosos de la **imagen**





Hewkett-Packard comercializa una avanzada línea de cámaras digitales **HP photoSmart C912 y HP Photomart C618.** El modelo C912 se ha creado teniendo en cuenta al usuario aficionado a la fotografía proporcionando las prestaciones, flexibilidad y control de una cámara reflex, con características de enfoque





manual, expositor, color y control flash manual. Incorpora un LCD a color de 6 cm, permitiendo un facilísimo encuadre de fotografías digitales. También disponen de un CCD profesional de 2/3 de pulgada, una lente de precisión Pentax con zoom óptico de 3X, e impresión en formato A4 sin cables mediante la tecnología de infrarrojos HP JetSend.

El modelo C618 está dirigido a un sector profesional, expertos y entusiastas del PC, puesto que permite un funcionamiento automático, así como el control manual de una cámara compacta portátil. La lente pentax con zoom 3x también está integrada así como la tecnología de impresión HP JetSend. Entre sus características adicionales destaca un sistema de revisión instantánea de fotos –revisión inmediata LCD–, en pantalla a color de 2 pulgadas.

Más información en www.hp.com o en el teléfono de atención al cliente: 902 150 151.

Sencillo y **gratuito**



El pasado mes fue presentada la dirección Web **www.cacharros.com**, un sitio en Internet destinado a ser una referencia y apoyo para el usuario de ordenador, aportando soluciones sencillas y gratuitas para los problemas informáticos más comunes para personas que no dominan el mundo de los ordenadores, es decir, algo de lo que prácticamente todo el mundo puede beneficiarse. A través de estas páginas un equipo de expertos ofrece soluciones sencillas para que el propio usuario pueda resolver los problemas que día a día pueden surgir en su PC, e informarse de cómo se pueden ampliar más fácilmente las prestaciones del ordenador. Cacharros.com es un proyecto de la incubadora del **Grupo e-netfinger**.

¿Tanto **cabe** dentro?



IBM ha realizado un importante logro en lo referente a tecnologías de almacenamiento con el desarrollo del disco duro **Microdrive**. Se trata no sólo del disco duro más pequeño del mundo, con 1 GB de capacidad de almacenamiento, si no que también se ha triplicado proporcionalmente al espacio físico. Su tamaño es comparable al de una pequeña caja de cerillas de sobre. En tan ínfimo espacio, puede almacenar alrededor de 200.000 páginas de texto, ó 18 horas de sonido digital de alta calidad. Existen muchas aplicaciones que pueden verse beneficiadas por las características del Microdrive: según IBM, los libros electrónicos, sistemas GPS de navegación o telefonía móvil. Por el momento ya se prepara la comercialización un una amplia y diversa línea de productos a los que servirá el Microdrive 1 GB, las cámaras digitales, los reproductores de audio y vídeo portátiles o agendas electrónicas entre otros.

Más información en www.ibm.com

WebCam Go Plus, tres en uno



Creative Labs pone a nuestra disposición una nueva versión de su cámara portátil, la **WebCam Go Plus**, que está ya disponible a un precio de 29 900 Ptas. (IVA incluido). Con una memoria de 8 MB, la nueva cámara, una vez desconectada, puede hacer más de 150 fotografías en resolución 640x480. Al igual que con su predecesora, es posible enviar vídeos por correo electrónico o realizar videoconferencias en Internet.

La lente de distancia focal fija y el sensor óptico mejoran la calidad de imagen y también ha sido incorporado un micrófono con el que almacenar anotaciones de voz y añadirlas a las imágenes capturadas. Una de las características más llamativas es el detector de movimiento capaz de alertarnos vía correo electrónico o descarga de imágenes de cualquier actividad cerca del PC.

Mas información en www.creative.com

Biblio Manía

HERRAMIENTAS



3D Studio Max 3

Con la obra que facilita la editorial McGraw-Hill, los usuarios de la herramienta de trabajo 3D Studio Max tienen una muy buena manera de hacerse por completo con el control del mismo, gracias a los numerosos ejemplos con los que cuenta, ideal sobretodo para aquellos que se inician en su utilización, por lo que es altamente recomendable. Además viene apoyado por un CD con todo lo que se desarrolla en la obra.

Editorial: Osborne/McGraw-Hill • Páginas: 448 • Precio 5 500 Ptas. (36,06 €) • Nivel: Principiante

APLICACIONES



Flash 4

Dado el auge que está teniendo últimamente Macromedia Flash, muy utilizado por miles de ilustradores e integradores, una de las mejores maneras de hacerse con el domino del mismo es a través de esta obra que nos ocupa, facilitado por la numerosa cantidad de ejemplos prácticos que aborda, además de venir acompañado de un CD con una versión de evaluación del programa para PC y Mac.

Editorial: Osborne/McGraw-Hill • Páginas: 301 • Precio 5 000 Ptas. (30,05 €) • Nivel: Principiante

DIVULGACIÓN



Novela del Clan Toreador

La serie de títulos que la Factoría de ideas ha hecho de la colección Vampiro. La Mascarada seguro que tiene a partir de ahora más seguidores, más que nada por el hecho de la puesta a la venta del videojuego «Vampire: La Mascarada - Redemption». El que nos ocupa, en concreto, versa sobre historias de uno de los clanes que componen la Camarilla, los Toreador, y en ella podremos descubrir en todo su esplendor la imaginación de su autor.

Editorial: La Factoría de Ideas • Páginas: 242 • Precio 1 195 Ptas. (7,18 €) • Nivel: Principiante

SISTEMAS OPERATIVOS



El Libro de Windows 2000 Server

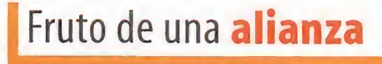
Anaya Multimedia ha editado un nuevo libro dedicado a Windows 2000 Server, de manera oficial, y en el cual los lectores podrán saber todo lo que necesitan para meterse de lleno en el último sistema operativo de la factoría del señor Gates. Estructurado de manera sencilla, el lector podrá encontrar fácilmente cualquier duda que le surja, e incluye un CD de apoyo.

Editorial: Anaya Multimedia • Páginas: 516 • Precio 5 850 Ptas. (35,16 €) • Nivel: Medio

Creative también con **GeForce 2**



3D Blaster GeForce 2 GTS es el adaptador de vídeo que presenta **Creative Labs** impulsado por el chip GPU desarrollado recientemente por Nvidia, GeForce 2 GTS. La tarjeta cuenta con 32 MB de memoria DDR que opera a 333 MHz para generar un ancho de banda de memoria gráfica de 5,3 GB/s. Estas prestaciones permiten el tratamiento de las superficies independientemente para cada texel de una textura en la denominada característica matización por píxel, de manera que la iluminación y la aplicación de efectos puede hacerse alcanzando una elevada similitud con la física real, incluso en resoluciones altas. La compañía ofrece también con el producto un panel de control para optimizar al máximo las características de la tarjeta. Creative Labs lanza así un producto dentro de su gama de gráficos que cuenta con el procesador más potente de a día de hoy.
Más información en www.europe.creative.com/products/welcome.asp



Fruto de una **alianza**



La compañía española **Inves**, dedicada a la producción de ordenadores personales y al desarrollo de soluciones tecnológicas avanzadas, ha unido sus esfuerzos con una de las más grandes del concepto multimedia, Creative Labs, suscribiendo un acuerdo para el lanzamiento de una gama de ordenadores, bajo el nombre de **Blaster PC**, en cuyos modelos estará reunido lo mejor de la tecnología de ambas compañías. Serán tres los modelos: **Inves BlasterPC 101** dispone de una configuración básica, entre cuyos componentes destacan el procesador Intel Pentium III 733 MHz, disco duro de 13 GB, DVD, 64 MB de RAM, tarjeta gráfica 3D Blaster Riva TNT2, tarjeta de sonido Sound Blaster PCI128 y los altavoces SBS52. El **Inves BlasterPC 201** es el modelo intermedio integrando también un PIII 733 MHz, disco duro de 20 GB, DVD con descompresión por hardware DXR3, 64 MB de RAM, 3D Blaster Riva TNT2, tarjeta de sonido Sound Blaster Live! Player 1024 y altavoces FPS 100 de cuatro canales. Finalmente, la estrella de la gama es el **Inves BlasterPC 205**, que cuenta con un PIII 800 MHz, disco duro de 30 GB, DVD también con descompresión hardware DXR3, 128 MB de RAM, tarjeta gráfica GeForce 256 PRO, tarjeta de sonido SB Live! Player 1024 y altavoces DTT2500 Digital con sistemas Dolby Digital, Pro-Logic y CMSS.
Para cada equipo podrá optarse por monitores de 15, 17 y 19 pulgadas con micrófono incorporado y en todos se incluye un acceso a Internet gratuito con cuenta de correo electrónico.
Más información en www.inves.es



Tecnología de **vanguardia** a menor coste

Hercules ha desarrollado una nueva línea de productos basada en la GPU Gforce2 MX de Nvidia. **3D Prophet II MX**, que se comercializará en dos versiones en principio, responde a una solución que **Guillemot** ofrece para permitir el acceso a la más avanzada tecnología gráficos a un precio ajustado. La versión **3D Prophet II MX Dual-Display** permite la visualización en multiples pantallas (incluyendo dos monitores o un monitor y una TV). Esta función no solo ofrece amplias posibilidades en el uso de juegos 3D, sino en aplicaciones de visualización y edición de vídeo facilitando el trabajo. La arquitectura de 3D Prophet II MX 32MB puede conseguir un asombroso rendimiento con 4 texels por reloj, renderizados por 2 pipelines con texturizado dual. Esta nueva arquitectura proporciona 700 millones de texels y genera unos increíbles 22 millones de triángulos por segundo en los juegos 3D más avanzados. La GPU es capaz de realizar sombreados por píxel, dispone de un motor de transformación de geometría poligonal, compresión de texturas y anti-aliasing en toda la escena entre otras características. Ambas versiones están ya disponibles.
Más información en el teléfono de Hercules 902 11 80 36

Derechos **reservados**

Hitachi ha anunciado la primera **MultiMediaCard Flash** de 16 MB segura de la industria para almacenar contenidos digitales que requieren protección. La tarjeta integra un microcontrolador de arquitectura RISC SuperH como núcleo CPU en la cual han sido incorporadas funciones de protección de datos de alta velocidad. El dispositivo ha sido fabricado en 0,25 micras y es alimentado con niveles de amplitud de bajo consumo entre los 2,7 y 3,6 Voltios y puede alcanzar una velocidad de 14 Mbits/s en lectura y 3 Mbits/s en escritura.



El sistema de almacenamiento se adapta a las aplicaciones de distribución de música y otros contenidos en dispositivos personales que manejan información digital, incluyendo teléfonos móviles, reproductores de música en portátiles, plataformas portátiles de juegos, cámaras digitales u organizadores electrónicos. Está especialmente diseñada para ser compatible con el sistema de distribución musical Keitade-Music desarrollado por Sanyo, Fujitsu e Hitachi para responder al crecimiento de la distribución musical a través de Internet y vía operadores de telefonía móvil y a la creciente preocupación acerca de la violación de copyrights.
Más información en www.hitachi-eu.com

Para tus **manitas**

Indicado especialmente para los usuarios de portátiles, el **Mini Wheel Mouse** desarrollado por **Logitech** es también una solución sensacional para usuarios de manos menudas y niños. Su tamaño, un 20% menor que el Pilot Wheel Mouse, anterior modelo de Logitech, combina con la mayoría de los portátiles existentes gracias al estilizado diseño en colores plata y gris oscuro y representa una apuesta de la compañía por el creciente mercado de ordenadores portátiles. Mediante conexión PS2 ó USB el Mini es una solución para los usuarios que demandan periféricos ligeros, fáciles de llevar y que ocupen pequeño espacio. El cable ha sido reducido en su longitud hasta 80 cm, con el fin de evitar que se enrede, aunque también se comercializa con una extensión de cable para garantizar su comodidad cuando se conecta el portátil a la red o cuando se trata de un PC de sobremesa.
Más información en el www.logitech.com



• Compañía: **NÉBULA ENTERTAINMENT/DINAMIC MULTIMEDIA** • En preparación: **PC** • Género: **AVENTURA/JDR**

Resurrection
Tres personajes y un destino

El anuncio del desarrollo de «Resurrection» coincidió con la avalancha de nuevos proyectos producidos por Dinamic, en un momento en que el software español parece que está a punto de explotar. En un despliegue sin precedentes, la compañía tiene en preparación casi una decena de nuevos juegos, entre los que «Resurrection» se perfila como uno de los más ambiciosos, al entrar de lleno en el campo de la aventura y el rol en 3D, géneros que, día a día, se vuelven más exigentes y con una dura competencia en el mercado.

La presentación de «Resurrection» sorprende, por lo que hasta la fecha se podía considerar como el catálogo habitual de desarrollos de Dinamic, donde los títulos deportivos imponen su ley, y alguna que otra excepción, como fue la aparición de «Space Clash», rompía el molde. Sin embargo, con «Resurrection», al igual que con la nueva hornada de producciones con el sello de Dinamic Multimedia, la compañía ha afrontado de un modo serio y muy ambicioso lo que debe ser la creación de juegos en España. El que nos ocupa es sólo la punta del iceberg en un plan de producción que realmente asombra. Juegos como «Grouch», «Runaway», «M», «La Prisión», etc., y el propio «Resurrection» demuestran que ningún género parece resistirse a los objetivos de la compañía. Y, además, con muy buenas maneras.

COMBINACIÓN DE GÉNEROS

Como viene siendo cada vez más habitual, «Resurrection» es uno de esos títulos que parecen no encontrarse a gusto en un género en concreto, y toma ingredientes de varios para componer una mezcla realmente sabrosa y, a priori, muy atractiva y llena de posibilidades. Si hubiera que decantarse por el de mayor peso específico, quizá podríamos hablar de una aventura 3D plagada de acción. Algo en lo que podríamos encontrar un referente inmediato en la –posible– competencia en otro título desarrollado en España, «Blade». Sin embargo, Nébula –el equipo sevillano encargado del desarrollo– y Dinamic pretenden ofrecer un sólido cóctel, en el que toques de rol y el arcade también encuentren su hueco.

Estos conceptos se integran en el conjunto por distintas vías. La base argumental ya orienta al jugador sobre que aquello que se va a encontrar ofrecerá las típicas características del JDR, con elección de personajes, evolución de los mismos a lo largo de la acción, posibilidad de mejorar determinados aspectos de los mismos, uso de distintos objetos aplicables según la situación y el personaje escogido... El arcade viene determinado sobre todo por el importante papel del combate, durante todo el juego. Escogiendo uno u otro personaje las





Nebula y Dinamic pretenden con «Resurrection» afrontar de un modo serio y muy ambicioso lo que debe ser la creación de juegos en España





DISTINTAS POSIBILIDADES

Cada personaje define un modo de juego. Cada uno posee unas habilidades especiales que lo convierten en único y que permite escoger un tipo de acción, según los gustos de cada usuario.

Gau

Es el mejor caballero del reino de Airos. Es un personaje de potencial ofensivo muy elevado y que se define por la lucha cuerpo a cuerpo. De gran tamaño y fuerza física, la espada es su mejor aliada y no teme enfrentar de cara a cualquier enemigo, por grande o poderoso que sea. Puede manejar, también, armas mágicas.



Durante la acción, la cámara sigue las evoluciones del personaje a pie de los combates.

Al escoger a Gau se premiará el estilo de combate, el daño infligido y recibido, el número de supervivientes enemigos dejados, etc.

Doménico

Es un bastardo demoniaco. Hijo de Azogaraz, un dios diabólico y una bruja, posee unas habilidades que rayan en lo animal. Puede ocultarse en las sombras, andar sigilosamente, desplazarse por techos, dar saltos enormes. Su especialidad es moverse sin ser detectado, eliminado cualquier amenaza evitando el combate directo. Al jugar con Doménico se premia el ocultamiento y el ataque certero y silencioso. La cámara sigue a este personaje en sus desplazamientos por techos y paredes, en una perspectiva sin precedentes.



Daiko



Sacerdotisa. Es una cazadora psíquica de la Orden de los Paladines de Siul con poderes mentales que le permiten proyectar su mente fuera del cuerpo. Así, puede investigar sin ser detectada, percibir peligros ocultos y poseer las mentes de sus enemigos. Estas características, sumadas a los hechizos que puede lanzar, la hacen perfecta para la lucha sin entrar en el cuerpo a cuerpo.



posibilidades de estos enfrentamientos con los múltiples y variados enemigos que nos encontraremos, variarán, pero en esencia una buena lucha siempre ofrece apartados más o menos conocidos y comunes.

La aventura de «Resurrection» nos transporta a un mundo fantástico y medieval, en un tiempo indeterminado, en que una oscura fuerza parece cernirse sobre el mundo de Airos. Su existencia misma se ve amenazada por poderes infernales que han comenzado afectando a las más altas esferas del mismo. La única posibilidad de combatir estas fuerzas radica en la intervención de alguien lo suficientemente arrojado como para dejar a un lado temores y dudas y dar hasta su vida por el bien y el futuro del reino. Si no, una época de tinieblas se cernirá sobre este hermoso lugar.

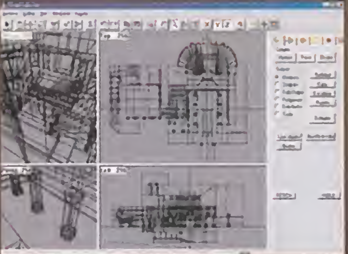
El diseño de los personajes de «Resurrection» resume todas las posibilidades de un espectacular juego 3D, en que se está procurando aplicar una tecnología de vanguardia, que permita posibilidades casi ilimitadas de acción, y donde el jugador se tenga que enfrentar a desafíos tan variados como las habilidades de estos héroes. Gau, Doménico y Daiko (la chica) son los tres nombres propios que se amoldan a los gustos y preferencias de cada usuario aunque, en la práctica, «Resurrection» permitirá manejar a los tres, durante el desarrollo de la aventura, según el modo de juego escogido. ►








UNIVERSO AL DETALLE


Editor


Modelado

Desde el modelado de los personajes hasta la creación de los escenarios, en «Resurrection» se está utilizando la tecnología 3D al límite para conseguir un resultado explosivo. Tanto en lo puramente visual, con detalles de calidad y la inclusión de efectos especiales de todo tipo, como hasta el cálculo de cada pequeña y posible interacción con el entorno –en algunos personajes resulta esencial para el devenir de la acción–, en «Resurrection» se está echando el resto para ofrecer una calidad realmente elevada.


Personajes

VARIEDAD AL GUSTO

Las particularidades de cada personaje ofrecen, a priori, una voluntad de mostrar tanta variedad como sea posible en un tipo de juego que parece estar marcado por unas reglas harto conocidas y a menudo rígidas. Gau es un guerrero, pero no un bruto sin más, que apoye todo su potencial en la fuerza, sino un caballero curtido en mil batallas y que se las sabe todas a la hora de afrontar la lucha cuerpo a cuerpo. Doménico es un curioso personaje, mitad humano y mitad demonio. Posee habilidades muy especiales y sus acciones, a menudo, desembocarán en secuencias de acentuado dramatismo, tanto en su desarrollo como en su resolución. Finalmente, Daiko, una hechicera de sinuosas curvas, basa todo su poder en la magia y el mentalismo.

Al entrar en el meollo de la acción, el jugador se encontrará con diferentes posibilidades a la hora de afrontar una partida en «Resurrection». Existirán dos modos de juego principales. El primero nos permitirá completar el juego con uno solo de los personajes, dividiéndose la historia en cuatro capítulos principales, en que según el héroe escogido y sus habilidades, podremos encontrarnos en una u otra situación concreta, y con un modo de resolverlas muy específico.

La segunda alternativa reúne a los tres personajes y ofrece una historia diferente, más larga y compleja, que constará de quince (15) capítulos, a lo largo de los cuales iremos cambiando de personaje, y jugando finalmente con todos ellos, accediendo además a tres capítulos exclusivos que sólo aparecen aquí, en esta modalidad. Según el usuario guste un estilo de juego u otro, al ir conociendo las posibilidades de cada personaje, decantará sus preferencias hacia la aventura completa o los tres juegos protagonizados por uno de los héroes.

«Resurrection» ofrecerá dos modos de juegos muy diferentes, basados en los mismos personajes

UN AMBICIOSO PROYECTO

«Resurrection» demuestra, tanto por su peculiar punto de partida y las posibilidades de su historia, argumento y desarrollo de la acción, una ambición realmente elevada. Pero, además, se trata de un título en el que Nébula y Dinamic están echando toda la carne en el asador, en el apartado técnico. Afrontar un desarrollo 3D como éste siempre es complejo. Si a ello le sumamos la inclusión de múltiples efectos visuales y la interacción que se debe derivar con el entorno, según el personaje escogido, el esfuerzo técnico se multiplica. No es lo mismo crear ciertos algoritmos para un juego de combates a espada que tener en cuenta, como por ejemplo en el caso de Doménico, que la visibilidad o el sonido del enemigo afecta, y de qué manera, a su posible modo de actuar, ya que en el sigilo y el uso de sombras y fuentes de luz radica gran parte de su potencial ofensivo.

La ambientación de cada uno de los distintos escenarios y mundos que forman el universo de «Resurrection» también afirma este apartado. El estudio de la arquitectura y el arte de muy distintas culturas ha sido clave para el diseño de «Resurrection» en sus distintos aspectos. La inspiración árabe aparece en algunos momentos, en otros es la típica arquitectura medieval la que se impone... incluso, la cultura de los mongoles encuentra su hueco en el juego.

En suma, «Resurrection» se perfila como un título a tener muy en cuenta, que será capaz de ofrecer una aventura 3D como pocas veces se ha visto, de enorme variedad y potencial, y que intenta satisfacer gustos muy diversos. Mucho ojo a este juego, porque promete, y mucho.

F.D.L.



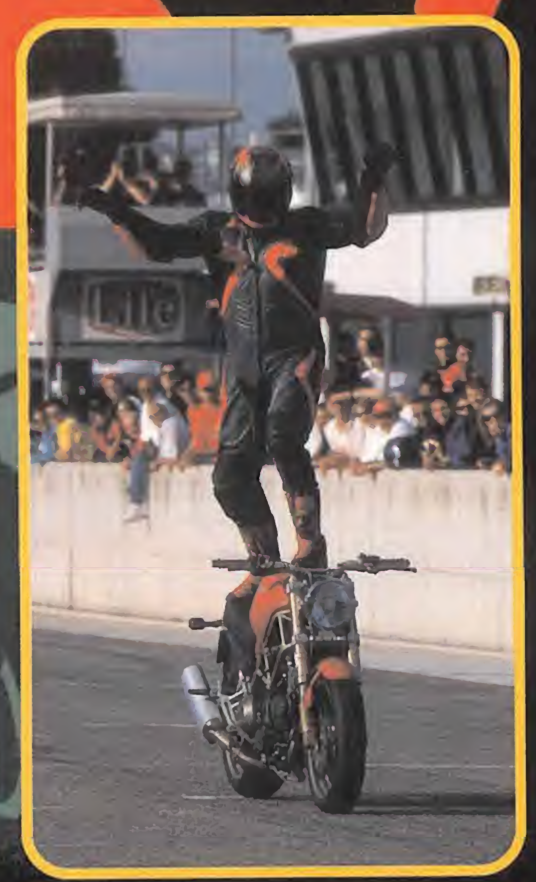

• Compañía: **ATD**
• En preparación: **PC, DREAMCAST, PLAYSTATION**
• Género: **ARCADE**

DUCATI LIFE

El monstruo ruge

Los arcades de carreras no son un fenómeno innovador, ni mucho menos, ya que pueden contarse ya por cientos e incluso, nos atreveríamos a decir que por miles, los títulos que se han centrado en este tipo de género. Sin embargo, de vez en cuando aparece uno que renueva la manera de ver estos juegos, por unas razones que merece la pena describir, y «Ducati Life» es precisamente uno de estos casos.





Las motocicletas de Ducati han sido vistas desde siempre por entendidos, amantes y locos por estas máquinas, como los Ferrari de cuatro ruedas. Ducati es una marca que se asocia, casi sin darnos cuenta, con "chupas" de cuero, botas moteras, gafas de sol, olor de gasolina y kilómetros de carretera. Todo el que se convertía en dueño de una moto Ducati sabía que pasaba a formar parte de un estilo de vida completamente diferente, un estilo de vida que ATD pretende imbuirnos a través de este título: «Ducati Life».

ESTILO DE VIDA DUCATI

«Ducati Life» nos ofrecerá dos modos de juego diferentes: carrera rápida, que consistirá en una sucesión de circuitos en los que deberemos vencer para conseguir otras motos Ducati que nos sirvan para superar los circuitos de mayor dificultad. El otro modo, tal vez el que define de mejor forma la esencia del título, es el que los programadores van a llamar Ducati Lifestyle (Estilo de Vida Ducati), en el cual comenzaremos con una cierta cantidad de dinero con la que deberemos comprar

En «Ducati Life» podremos ver incluso las motos personalizadas de Whilst Mike Halewood y Carl Fogarty



Las diferentes versiones

Tres son las versiones en las que va a distribuirse el juego, PC, Dreamcast y PlayStation, y todas ellas van a ser notables a nivel tecnológico, sin embargo, dado que las plataformas tienen diferente potencial, el aspecto final del producto, varía en mayor o menor cuantía.
Tal vez, la que va a salir perdiendo en esta pequeña comparativa es la versión de PlayStation, pues el potencial de esta consola se ha quedado un poco atrás en relación a la plataforma de Sega y al PC, en los que los gráficos tendrán más calidad y definición, así como la completa eliminación de píxeles.
Sin embargo, caeríamos en un error desmereciendo la versión de PSX, pues en lo referente a jugabilidad, es tan recomendable como las otros, sino más.
En lo referente al manejo, los pads de las consolas harán muy bien su función, pero ahí es donde el PC dará la campanada pues su más amplio abanico a la hora de escoger periféricos, hará posible un manejo mucho más realista y aproximado al modelo real, sobre todo si disponemos de uno con Force Feedback. En cuanto a opciones de juego, las tres versiones dispondrán de las mismas, pudiendo decirse que en lo referente a desarrollo, el título se habrá calcado en todas ellas. Las diferentes vistas, los dos modos de juego, el mismo número de motos disponibles, las piezas y los circuitos vendrán en la misma cuantía y forma, para evitar, por un lado, discrepancias entre los usuarios que demanden las mismas prestaciones y para demostrar, por otro lado, que los chicos de ATD son capaces de realizar un mismo juego en diferentes plataformas, sea cual sea su potencia tecnológica y, con niveles de calidad parecidos.


PC


Dreamcast


PlayStation

Los "moteros" encargados del juego

No sabremos si son moteros o no, pero lo que si está claro es que estos tres señores, principales responsables del título que ahora nos ocupa, saben de que va el mundo de las motos y, lo que es más importante, están plasmándolo a la perfección en un juego de ordenador y consola.
Ocupan diferentes puestos en la compañía, desde productor a diseñador jefe y son la cabeza pensante de ATD y los que deciden el futuro de los productos que realiza la compañía.
Su última creación es este «Ducati Life», y la calidad de éste demuestra que el equipo funciona a la perfección y que, mientras que sigan juntos, podremos disfrutar de títulos del mismo nivel que éste.








Los efectos de sonido estarán tan cuidados, que incluso se tendrá en cuenta el ruido del motor al pasar por el interior de un túnel.


La vista en primera persona es la que más sensación de velocidad ofrecerá sobre todas las demás.


Los escenarios, en absoluto serán estáticos, sino que habrá elementos en movimiento, como el caso de los globos aerostáticos.

«Ducati Life» tendrá dos modos de juego, uno de carreras rápidas y otro de simulación donde tendremos que comprar nuestra propia moto

nuestra moto Ducati. A continuación deberemos participar en diferentes competiciones para ganar más dinero que nos servirá, bien para conseguir repuestos y mejoras para nuestra moto, bien para adquirir un vehículo nuevo de mejores prestaciones. Una forma de juego que ya nos recuerda a otros títulos, como «Gran Turismo», y que tiene gran éxito entre los amantes del género por las enormes posibilidades de acción que ofrece.
Un punto innovador dentro de la temática del juego es la posibilidad de conseguir motos de forma gratuita, apostando la nuestra en retos. Pruebas de resistencia, velocidad o nervios de acero en las que tendremos que competir contra la máquina o incluso contra un amigo nuestro en el modo multijugador, pudiendo perder nuestra moto o ganar la de nuestro competidor, dependiendo de cómo hayamos llevado a cabo la acción.
Estos tipos de pruebas eran muy comunes entre los "moteros" de hace algunas décadas, pues eran muy útiles para demostrar la sangre fría ante los demás, o simplemente, para lograr repuestos gratis.

CIRCUITOS INVENTADOS

Aunque «Ducati Life» pondrá a nuestra disposición hasta un total de cuarenta y cuatro motos de la marca, siguiendo la historia de la misma, que abarca ya las últimas cinco décadas, no hay que caer en el error de pensar que el título será un calco, en versión moto, de «Porsche Challenge», sino que va a tener un carácter mucho más actualizado, tanto en desarrollo como en diseño de circuitos, los cuales serán completamente inventados por una razón que los encargados nos explican y es que están cansados de los circuitos de siempre. Todos los aficionados han competido, en alguna ocasión, en Imola, Silverstone, Mónaco, Donnington y el resto de circuitos reales, con lo que acabarán por aburrirse, con total seguridad, de dar siempre las mismas vueltas. Es mejor ofrecer nuevas sensaciones y ►



Habrá hasta un total de cuarenta y cuatro motos en el juego, desde las más típicas, hasta las series más limitadas y especiales

recorridos desconocidos que sorprendan al jugador tras cada curva. Así, los ocho circuitos de que constará el juego (dieciséis realmente si contamos con que se puede activar el modo espejo), serán inventados y, aunque nunca sobrepasando las leyes de la física, sí tendrán una serie de cambios de rasante y curvas, diseñados especialmente para transmitir una perfecta sensación de velocidad.

CUESTION DE NÚMEROS

En palabras del equipo, es muy extraño que el género del motor se haya masificado con título de coches, mientras que los de motos siguen estando en un discreto segundo plano. Aparte del «Suzuki Alstare», la consola de Sega no dispone de otro juego de motos, lo cual nos parece muy extraño. El por qué de esta situación se traslada a los programadores. Todos o casi todos saben lo que es conducir un coche, la sensación que se siente al volante, de ahí que les sea muy sencillo plasmar dicha sensación en un juego de ordenador o consola; sin embargo, no tantos han pilotado una moto, lo que nos lleva precisamente al problema, una simple y llana cuestión de números.

En el caso de ATD, gracias a que disponen de la licencia de Ducati, así como de la colaboración de sus expertos, está siendo francamente sencillo conseguir la sensación de conducción de una motocicleta, a pesar de que en el equipo diseñador prácticamente ninguno es "motero". Corrado Cecchinelli, ingeniero de Ducati, está ayudando en la definición de la física del juego, acercando ésta lo más posible a la realidad.

Tanto en el apartado técnico, en el que se engloban los gráficos, el sonido y el realismo, como en lo que a diversión ofrecida se refiere, pensamos que «Ducati Life» va a ser del agrado de todo el mundo.

C.F.M./D.D.F.



La sensación de velocidad que parece va a conseguir en cada uno de los circuitos que contendrá será una de sus principales bazas.



Hasta el más mínimo de los detalles de cada motocicleta estarán fielmente representados en «Ducati Life».



Cinco maneras de comprar una Ducati

En el juego tendremos cinco formas diferentes de comprar la moto de nuestros sueños, y todas ellas dependerán en su totalidad de nuestra solvencia económica.

CLÁSICA: Aquí podremos comprar una Ducati de los años 50, todo un clásico tanto en estructura de motor como en apariencia. Todos los moteros dicen que estas son las mejores y, por lo tanto, eso se nota en los precios, escandalosamente elevados.

DUCATI: Aquí podremos comprar los modelos más modernos de la marca. También son bastante caras al ser completamente nuevas y, si bien no gozan de todo el encanto de los modelos clásicos, disponen de una estructura de motor mucho más nueva, que les otorga mejores prestaciones.

MOTOS USADAS: Aquí podremos comprar motos Ducati de segunda mano, cuya antigüedad irá desde los años 70, hasta los 90. Cada vendedor tendrá, al menos, un modelo de cada época. Este apartado de compra/venta está dividido en tres apartados que diferirán en piezas, recambios, modelos y precios.



• Compañía: **PROMETHEAN STUDIOS** • En preparación: **PC, PLAYSTATION 2** • Género: **AVENTURA**

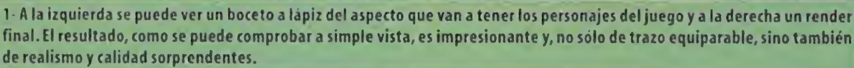
Hagamos de espías

Promethean lleva ya empleado mucho tiempo y esfuerzo en la elaboración de este ambicioso proyecto. Un título que, no sólo va a simbolizar un adelanto, tecnológicamente hablando, sino también en cuanto a ambientación y guión de un juego de ordenador y consola. «Picassio» será algo más que una aventura de intriga e investigación; va a ser la experiencia definitiva para aquellos que quieran convertirse en espías por unas horas.

Picassio







1- A la izquierda se puede ver un boceto a lápiz del aspecto que van a tener los personajes del juego y a la derecha un render final. El resultado, como se puede comprobar a simple vista, es impresionante y, no sólo de trazo equiparable, sino también de realismo y calidad sorprendentes.

Russel Ritchie, director de Promethean Studios, nos contó los detalles de «Picassio»

Dentro de la compañía, muchos han descrito a su producto como una amalgama entre «Half-Life» y «Golden Eye», pero restándole muchos, sino todos, los enteros en el apartado de la violencia. Según explica Russel Ritchie, Director de Promethean Studios: "no queremos que la violencia sea un elemento predominante en nuestro juego, a pesar de que haya momentos en los que tenga que desplegarse, cosa necesaria por las dosis de acción que hemos implementado. «Picassio» será más un juego de investigación, espionaje y ocultación, diseñado para hacer que el jugador se sienta en tensión y esté con los nervios a flor de piel en todo momento y, creedme, lo estamos consiguiendo".

Nos quedamos de piedra cuando nos dijeron que uno de los títulos en los que se habían inspirado para la elaboración de su producto fue el «Spy vs Spy», un juego que salió entre otros formatos, para Spectrum, y que los más antiguos del lugar consideramos una auténtica reliquia.

RÓBAME ESA PINTURA

La historia nos introduce en un momento de una historia ficticia en el que dos todopoderosas corporaciones intentan superarse entre sí, con la adquisición de la más rara y cara obra de arte puesta a la venta en las subastas. El jugador asume el rol de un ladrón de guante blanco, contratado por una de las corporaciones para adentrarse en los dominios de su rival y arramblar con aquello que considere de más valor para añadirlo así a la colección de su contratante. El objetivo final

Entrevista con Russel Ritchie



Tuvimos la oportunidad de reunirnos con el director de Promethean Studios, Russel Ritchie, con el cual charlamos acerca de su empresa, el funcionamiento de ésta y sus expectativas. Por las respuestas de Russel, se le ve muy decidido a comenzar pisando fuerte y, ciertamente, «Picassio» es un argumento de peso.

Director de Promethean Studios

MICROMANÍA: ¿A qué formatos pensáis darle mayor soporte?

RUSSEL RITCHIE: *Absolutamente a todos. Esperamos que Dreamcast sea capaz de competir con Playstation 2, X-Box y Dolphin. Incluso estamos trabajando en juegos para Gameboy, y obviamos lo del PC, porque está claro que a los ordenadores les daremos importancia capital. Nuestro avanzado sistema de desarrollo nos permite compartir el código fuente, gracias a un sistema que llamamos GDK, que es un kit de programación basado en módulos, que nos permite hacer líneas de programa híbridas que valen para varios formatos. Estos no significa que vayamos a dejar los programas tal y como nos quede en un formato para los demás. Por supuesto, los depuraremos y actualizaremos para que aprovechen al máximo las posibilidades de cada una de las plataformas existentes.*

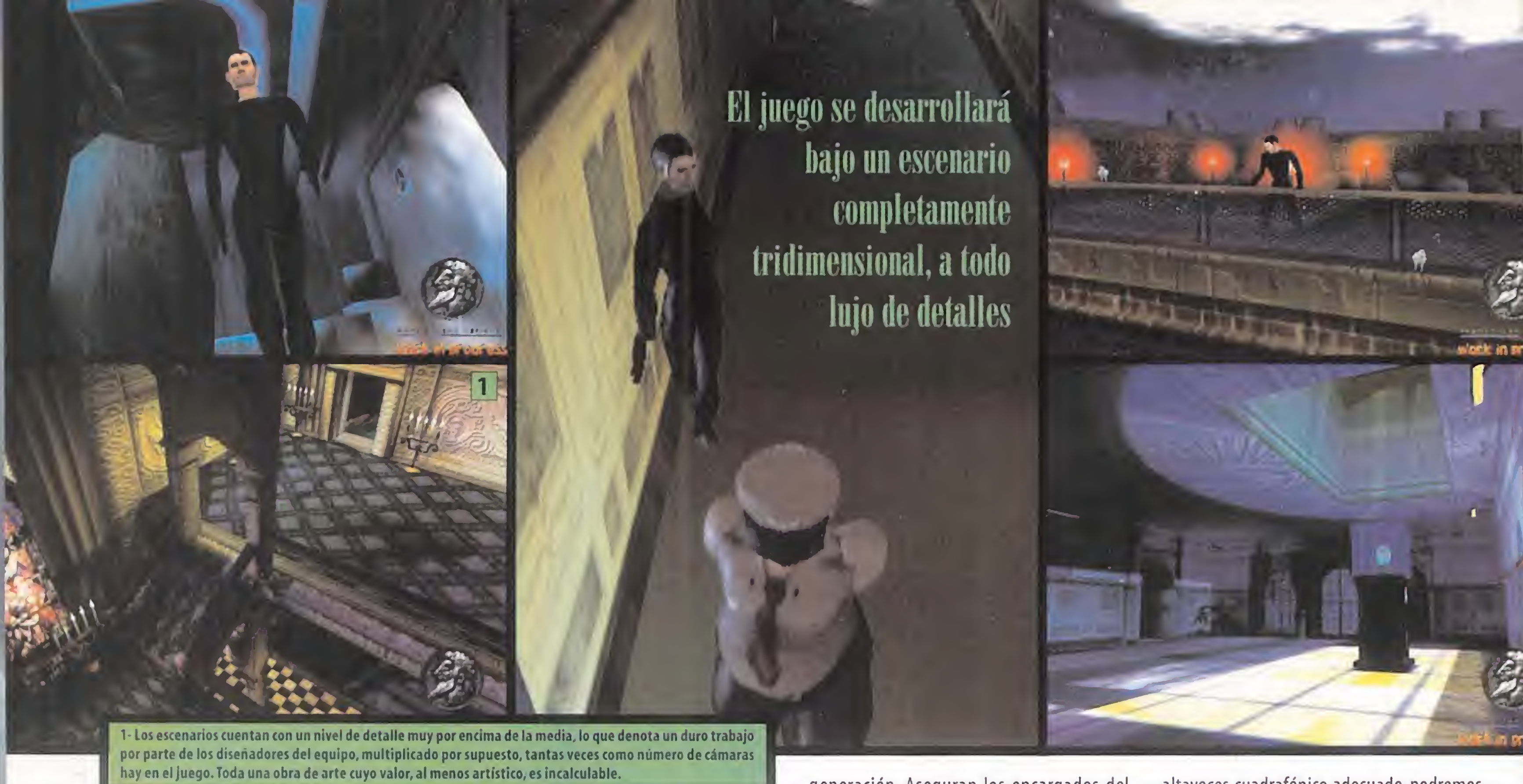
MM.: Con tantos y tan buenos juegos que estáis realizando, ¿cómo es que habéis mantenido un absoluto silencio durante tantos años?

R.R.: *Hemos esperado a tener algo tangible para hacer público nuestro trabajo. Es muy sencillo hablar sobre fantásticas producciones que aún son castillos en el aire y de las que no se va a poder ver nada real hasta que pasen años. Realizar el trabajo en el más estricto de los silencios nos ha ayudado a ir mas rápido y trabajar sin presiones por ninguna parte, con lo que el resultado final ha sido sacar el "Picassio" en las fechas que teníamos previstas y sin una gota de stress por nuestra parte.*

MM.: ¿Cual es la filosofía de Promethean?

R.R.: *Siempre buscamos nuevas ideas para asegurar que los juegos funcionen bien en el formato elegido. Creemos que podemos competir con cualquier otra compañía y, de hecho, nos estamos centrando en conseguir una surtida lista de títulos que abastezcan a todos los usuarios, por dispares que sean sus gustos. «Picassio» es justo el comienzo de esta serie de juegos.*

La mayoría de las compañías tienen ciertas sensaciones de duda hacia el exito o el fracaso de sus productos, pero nosotros tratamos de asegurarnos al cien por cien de que va a funcionar a las mil maravillas. Por ejemplo, estamos trabajando con Intel, por lo que somos los primeros en añadir la tecnología de multi-monitor en nuestros juegos, usando la experiencia de Matrox.



El juego se desarrollará bajo un escenario completamente tridimensional, a todo lujo de detalles

1- Los escenarios cuentan con un nivel de detalle muy por encima de la media, lo que denota un duro trabajo por parte de los diseñadores del equipo, multiplicado por supuesto, tantas veces como número de cámaras hay en el juego. Toda una obra de arte cuyo valor, al menos artístico, es incalculable.

será conseguir las 12 piezas de arte más caras del mundo, lo que le llevará a introducirse en las situaciones más peligrosas y en los lugares mejor vigilados del planeta, con sistemas electrónicos de rayos infrarrojos, baldosas detectoras de presión, sensores de temperatura y, cómo no, los clásicos vigilantes jurados.

Para nuestra misión deberemos usar todo el material que tengamos a nuestra disposición, desde las clásicas y básicas ganzúas, hasta mecanismos de precisión, para una misión concreta, por lo que su uso se verá restringido para uno o dos casos, pero en estos será completamente imprescindible.

Un punto original que cabe destacar del juego es que no estaremos solos en nuestra subversiva labor. Otro ladrón, contratado por la otra corporación, será introducido en las inmediaciones, bien con la misión de detenernos o bien con la misión de robar la misma pieza, con lo que además de abrirnos paso hacia la sala donde se encuentre el objeto de arte, tendremos que poner trabas a nuestro adversario en forma de trampas, que frenen sus progresos en la medida de lo posible.

El juego estará lleno de puzzles y enigmas que solamente podremos resolver haciendo un uso exhaustivo de nuestro ingenio, ya que desde el primer momento tendrán una dificultad endiablada, con el añadido de que tal y como resolvamos uno, así afectará a los siguientes ya que irán conectados entre si. De no lograr la combinación de una puerta, deberemos dar un rodeo que nos hará perder un tiempo precioso, o incluso dejarnos encerrados a merced de los vigilantes. Los programadores están tratando de crear el juego de manera que el personaje principal, a pesar de ser un ladrón, resulte lo suficientemente carismático como para atraer en masas a los aficionados y que, siempre de manera sana y solamente dentro del juego, les atraiga el arte de robar con guante blanco.

En «Picassio» podremos ejercer de ladrones de guante blanco, teniendo que robar valiosas obras de arte

UN GRAN ALARDE TECNOLÓGICO

«Picassio» va a combinar gran cantidad de géneros para crear una presentación única. Se le dará gran importancia a los gráficos, pudiéndose apreciar unos efectos visuales de luces y transparencias de gran calidad, gracias a la aceptación por parte del programa, de las tarjetas aceleradoras 3D de última generación. Aseguran los encargados del apartado visual que el número de polígonos con que los personajes y los escenario están siendo realizados, superan con creces todo lo conocido hasta el momento y que los movimientos dan una sensación de realismo pasmosa, última cosa conseguida por la técnica de Motion Capture con la que se han grabado los movimientos de un especialista de cine que ha llevado a cabo todas las acciones que veremos hacer a nuestro personaje. «Picassio» ofrecerá un amplio set de cámaras desde las que ver nuestra situación, a fin de dar toda la información visual posible, cosa realmente necesaria en un juego en el que vamos a tener que vigilar los cuatro costados de las habitaciones que estemos atravesando, si no queremos que nos sorprendan por las espaldas, con las manos en la masa.

La incorporación de la tecnología de sonido tridimensional también va a ser algo que se va a notar activamente en el desarrollo del juego, ya que si disponemos del sistema de altavoces cuadrafónico adecuado, podremos escuchar los sonidos en la posición desde donde realmente están viniendo, así si un vigilante se acerca por nuestras espaldas, escucharemos sus pasos detrás nuestra, por poner un ejemplo.

COMO SACADO DE «LA TRAMPA»

Podríamos decir que este juego ha sido inspirado en la película «La Trampa», protagonizada por Catherine Zeta Jones y Sean Connery y es que tanto el tema como el desarrollo son calcados, así como la tecnología de que disponen los ladrones y su afición por las obras de arte. Todos los que hayan visto la película y les haya gustado, de seguro verán en «Picassio» la oportunidad de revivir las experiencias de los dos actores, esta vez siendo nosotros los protagonistas absolutos.

Promethean está llevando a cabo un soberbio trabajo que se verá recompensado en cuanto salga a la venta con, por un lado, unos índices de ventas por las nubes y, por el otro, con unas notas de notable para arriba entre la prensa especializada y es que permitirnos infringir la ley de esta forma tan elegante y tan divertida es algo que hay que agradecerles.

E.G./D.D.F.

2- Los ladrones de guante blanco trabajan ante todo, usando el subterfugio y el silencio por eso, en ocasiones, tienen que ensuciarse un poco el traje de faena, entrando en las instalaciones por el alcantarillado. Sucio, pero útil para colarse hasta la cocina.

A VECES
LOS SUEÑOS
SE CONVIERTEN
EN REALIDAD...

...ACTUALIZA TUS SUEÑOS
ACTUALIZA PCFÚTBOL A LA TEMPORADA 2000/2001



LA BIBLIA DE LA LIGA | LAS ESTRELLAS DE LA NUEVA TEMPORADA | EDITOR DE EQUIPOS | LIGA ARGENTINA





hasta donde llegue tu imaginación

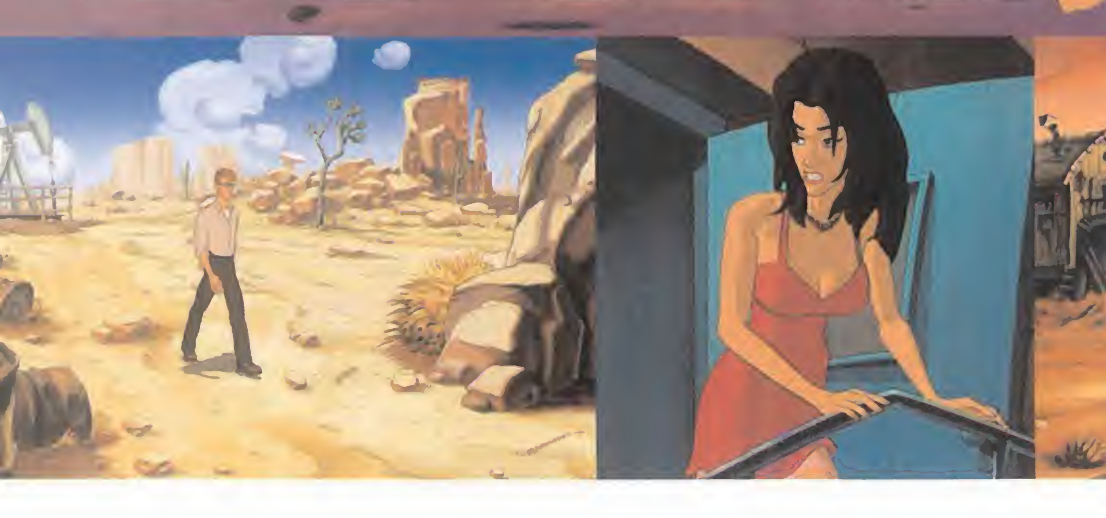
www.dinamic.com |2000

• Compañía: **PÉNDULO STUDIOS/DINAMIC MULTIMEDIA** • En preparación: **PC** • Género: **AVENTURA GRÁFICA**

Runaway
A Road Adventure

Desde hace muchos meses se ha venido hablando de la nueva y esperada producción de Péndulo Studios que, tras la aparición de su «Hollywood Monsters», no sólo han calado hondo en los gustos y preferencias de los aficionados al mundo de la aventura, sino que han llegado a situarse en una posición envidiable gracias a la calidad de sus trabajos. «Runaway» ha sido objeto de rumores varios sobre sus posibilidades y momento de aparición en el mercado… Y a este respecto parece que todo indica que aún se va a demorar algo más de lo esperado. Pero Micromanía conoce las razones y son convincentes: «Runaway» va a superar todas las expectativas cuando sea una realidad, a finales del 2000.

De cine



Parece que ese será el momento en que «Runaway», la nueva y esperada aventura de los chicos de Péndulo verá la luz. Muchos se estarán preguntando las razones del retraso y mientras la impaciencia los devora, no acertarán a entender cómo un título previsto para hace meses, vaya a aparecer en plena época navideña.

Primero, dejemos claro que la fecha no es oficial, aunque según parece todo indica que es muy complicado que podamos disfrutar del juego antes de ese momento. Después, no es tan difícil entender que cuando se persiguen resultados sobresalientes, es bastante lógico y normal que se precise un tiempo adecuado para tal fin.

SIN PAUSAS

Aquel conocido dicho de "sin prisa, pero sin pausa", viene a la mente al pensar en la producción de «Runaway». Sin embargo, no se puede decir que tal afirmación sea cierta en el caso que nos ocupa, al menos en su totalidad. Sin pausa, sí. Sin prisa, no. En Péndulo están trabajando intensa y duramente para poder tener listo el juego lo antes posible. Pero la producción de «Runaway» ha presentado no pocos quebraderos de cabeza para el equipo encargado de su desarrollo, que ha tenido que afrontar cambios de diseño de bastante importancia cuando el proyecto ya estaba avanzado.

La particular concepción de «Runaway», desde sus primeros instantes, ya dejaba claro que Péndulo tenía la intención de ir más lejos con este nuevo título que todo lo que se pudo ver en «Hollywood Monsters».

El argumento, en cierto modo, parece situarse en un área mucho más madura o adulta que producciones anteriores, como si de un film de cine negro se tratara. Personajes cuyos destinos se cruzan, en una atmósfera bastante realista, y



Efectos de cine

Uno de los mejores ejemplos que demuestran el espíritu de producción cinematográfica de «Runaway» es el uso de algunos efectos usualmente aplicados en películas... No, no hablamos de FX relacionados con gráficos renderizados por ordenador ni nada por el estilo... O, bueno, algo sí, pues de un juego de ordenador se trata, al fin y al cabo.

La dirección a la que apuntamos es la que señala a «Runaway» en el camino de cierto estilo, más que el "abuso" de ciertos efectos especiales. Pero resulta muy significativo comprobar como, según el tempo marcado por la acción o determinadas secuencias, se producen en pantalla esos cambios y ajustes de foco tan típicos de una película que, en la vida real se resuelven con un ligero movimiento de la lente de la cámara pero, en un ordenador, resulta ya algo más complejo de llevar a cabo.

Las dos imágenes que acompañan a estas líneas muestran como la escena pasa del diseño original, en que se aprecia con total nitidez el perfil de los dibujos mostrados, a un desenfoque del fondo –con el típico aspecto borroso– que engaña al ojo creando una sensación de tridimensionalidad pasmosa.

Y, repetimos, es tan sólo un pequeño ejemplo de algunas sorpresas que «Runaway» esconde tras su diseño y producción. Como esta, habrá muchas más que nos harán pensar que ante nuestros ojos hay algo que va más lejos de un juego de ordenador, para entrar de lleno en un nuevo apartado del arte interactivo, como pocas veces se ha visto e imaginado.

con escenarios –muchos– reales y situaciones bastante verosímiles. La trama llevará al protagonista, Brian, a pasar de ser un pimpollo imberbe que está a punto de graduarse a convertirse en un aventurero perseguido por la mafia y cuya actitud y apariencia irán cambiando radicalmente a lo largo de la historia.

Sin embargo, hasta aquí no hay nada desconocido sobre «Runaway». El quiz de la cuestión, y el porqué de este supuesto retraso, se encuentra en su realización técnica. Como ya se ha mencionado, los resultados que se buscan con esta nueva aventura son de una calidad inusual. Y conseguir la mayor perfección posible en el estilo ideado para «Runaway» motivó que, cuando el desarrollo estaba más que avanzado, se decidiera cambiar todo lo relacionado con las animaciones, al no encontrar un punto de satisfacción adecuado a la meta perseguida.

ENTRAN LAS 3D

«Runaway» pretende situarse en un área intermedia entre las 2D de las aventuras gráficas clásicas y las 3D que dominan el actual panorama del mundo del videojuego. Para ello, se decidió remodelar en 3D todos los personajes, partiendo de los diseños establecidos como definitivos. Después, estos modelos 3D han sido tomados como base en las animaciones que, posteriormente, han venido sufriendo un complejo proceso de retoque y adaptación al estilo de película de dibujos animados que muestra «Runaway» y que ha supuesto el verdadero problema de producción. No ya por la dificultad técnica –que también– como por encontrar un buen número de animadores lo bastante expertos que llevaran a cabo la tarea con eficacia.

El resultado, en cualquier caso, está siendo espectacular. Llega un momento en que no se sabe dónde empieza el modelado 3D y dónde acaba el escenario dibujado a mano. La integración es perfecta en todo momento, entre fondos, personajes y elementos 3D, teniendo en cuenta que la interacción es la clave en todo el proceso.

Es un cambio de estética atípico e inusual, pero que puede llevar a «Runaway» a lo más alto del género, por originalidad y calidad global. Pero, ya se sabe, este proceso lleva su tiempo. Y dentro de algunos meses, salvo sorpresas, podremos comprobar como Péndulo ha realizado la mejor aventura gráfica vista hasta el momento.

F.D.L.

Los pasos básicos del diseño de «Runaway»

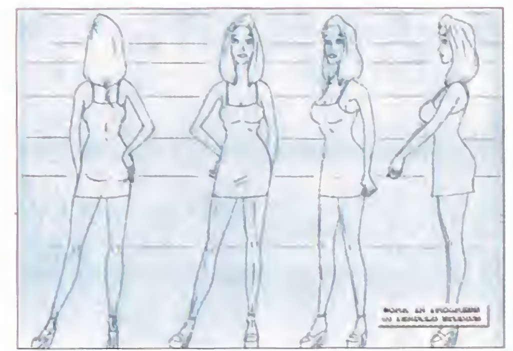
Aunque, obviamente, la creación y diseño de un juego como «Runaway», en profundidad, resulta muchísimo más compleja que los pasos básicos que a continuación se exponen, sí es posible hacerse una idea aproximada de cómo la nueva producción de Péndulo se está desarrollando, para llegar a ser una referencia en el mundo de las aventuras gráficas. No hablaremos de programación, sino de aquello que tiene que ver con lo que, finalmente, se ve en pantalla. Esto es, la preparación de los diseños, personajes, escenarios y el particular aspecto de película de animación que ofrecerá en su versión final, acercándonos un poco al talento creador de los responsables.



1 CÓMO CREAR EL PERSONAJE PERFECTO

La enorme cantidad de personajes que pululan por los escenarios de «Runaway» hace imposible que nos fijemos en todos y cada uno de ellos con detalle. Pero tomemos uno de ellos como ejemplo, y hagamos de Gina, la muchacha que desencadena el torbellino de acción del juego, nuestra referencia. Como en casi todos los juegos, el nacimiento y generación de cualquier personaje parte del papel y el lápiz de los diseñadores gráficos. En estos estudios previos, Gina pasó por numerosas fases de diseño que fueron variando distintas partes de su aspecto general, desechando muchos de ellos, hasta dar con el más adecuado para las características de la aventura. En estos diseños también se empiezan a perfilar las expresiones faciales, animaciones clave, y distintos atuendos que, en las diferentes situaciones reflejadas en la aventura, el personaje deberá mostrar.





2 DAME VIDA

Un segundo paso clave en la producción de «Runaway», y que la distingue claramente de cualquier otra aventura gráfica no es su diseño como una película de animación. Tampoco se trata de la calidad de sus apartados. Se trata del inusual e increíble diseño final de personajes, basado en el uso de modelos 3D –sí, aunque parezca increíble, esos personajes animados están hechos en 3D–. Esta peculiar técnica, con una complejidad extraordinaria de adaptación a un juego como «Runaway» ha complicado enormemente la producción, aunque aporta numerosas virtudes al resultado final, permitiendo efectos de iluminación y animación realmente únicos.







3 EL ESCENARIO

El diseño y definición del correcto escenario en que se desenvuelve la acción de «Runaway» no se está limitando, como sería de suponer, a una tarea gráfica, sin más. La interacción con el mismo, las animaciones, los efectos visuales aplicados y, sobre todo, la perfecta ambientación, resultan sólo algunas de las características y apartados más destacables en que se está trabajando en este sentido. La concepción global del producto obliga a mirar la perfecta conjunción entre los personajes y el telón de fondo, para conseguir unos resultados verdaderamente especiales.



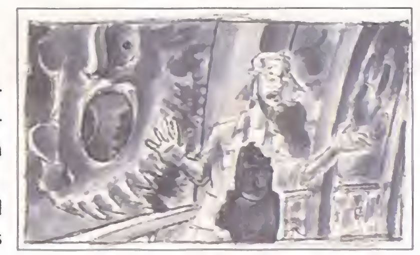


4 LA UNIÓN FINAL

Una vez establecidos los pasos y diseños preliminares adecuados, llega el momento de conjuntar escenario y personajes de lo que llegará a ser «Runaway».

Lo que parece un simple paso más no es tal pues, como en una película, los estudios de las perspectivas, los encuadres correctos, el storyboard de la acción, los bocetos, las distintas pruebas... todo forma un sinfín de pequeños detalles que obliga a precisar a la perfección lo que se quiere obtener y cómo.

«Runaway», como se puede comprobar, va mucho más allá de la aventura gráfica convencional, estableciendo unos niveles de calidad como pocas veces se ha visto.





RESPETA A TUS MAYORES...

O TE LA HAS CARGADO...



CUATRO REINOS
CUATRO PATRIARCAS
UNA PESADILLA



Basado en los personajes del libro de comics Kiss Psycho Circus de Todd McFarlane.

Entra en los mundos de Kiss Psycho Circus y asume los poderes de los cuatro Patriarcas 'Kiss' - "The Starbearer", "The Demon", "The Celestial", "The Beast King".

Pelea contra la infinita violencia de las hordas de el Niño de la Pesadilla y enfréntate a la mismísima semilla del demonio en el Reino de la Pesadilla final.

COMIENZA LA PESADILLA...



www.take2games.com www.godgames.com www.kisspsychocircus.com

Desarrollado por   Editado por   Disponible en   Disponible en







www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º, 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74Asistencia al cliente: 91 384 69 70

MONOLITH STUDIOS

Después de la prueba de fuego, LithTech 3D se ha situado como una de las herramientas más poderosas para realizar programas interactivos para PC partiendo de cero. Se dio a conocer, como recordaréis, con el primer programa 3D que publicó la compañía, «Shogo M.A.D.», y posteriormente ha sido perfeccionado en varias versiones añadiendo mejoras. Estos días nos hemos desplazado a las oficias de los estudios de Monolith Productions, en Seattle, y hemos hablado sobre los nuevos proyectos de la compañía con algunos de los responsables. Los títulos que centran el esfuerzo de Monolith en la actualidad, «No Ones Lives Forever», «Sanity» y la más lejana continuación de «Alien Vs Predator» serán publicados por Fox Interactive. En todos ellos pudimos ver que se pone de relieve el esfuerzo técnico que las tres divisiones de desarrollo emplean en común con un sistema hecho en casa.

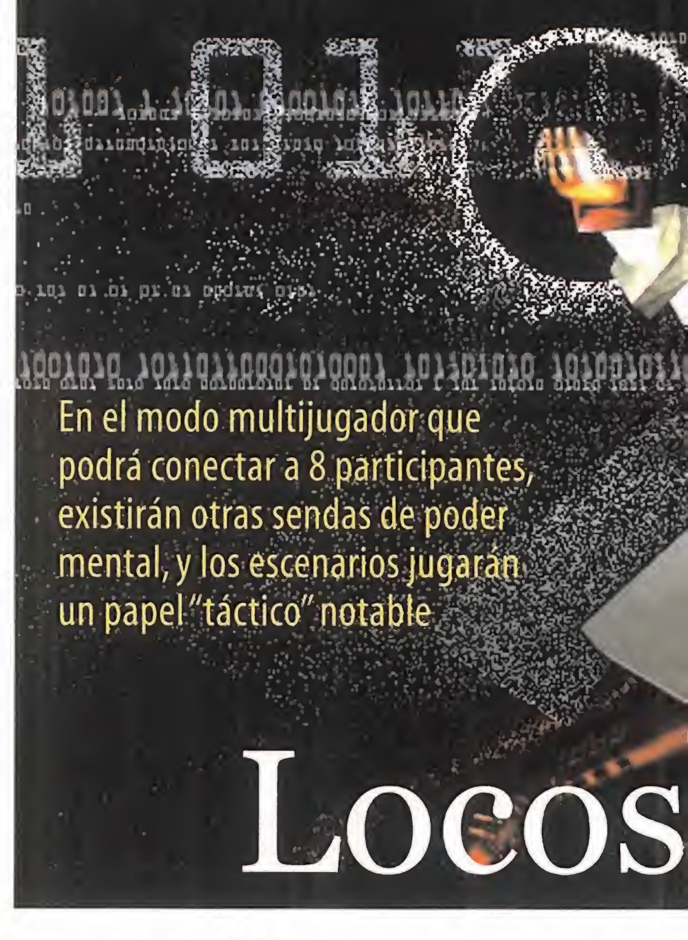
DEMOSTRACIÓN DE TALENTO

Jason Hall

Productor Ejecutivo de Monolith Productions, nos habló de LithTech 3D 2.5. De los seis fundadores de Monolith, Jason conserva una visión de la generación que forma mayoritariamente el público al que van dirigidos los productos de la compañía desde la perspectiva del usuario. Es un gran entusiasta del software de entretenimiento en todas las plataformas. Es un consumado ingeniero de sonido y compositor. De su currículum puede deducirse que es un todo terreno con experiencia en muy diversas disciplinas, y antes de fundar Monolith sirvió en los Marines y también trabajó como ejecutivo. Jason divulgó cuáles son las expectativas de Monolith, contanto como principal patrimonio con su propia tecnología.

Lithtech 3D 2.5

Se trata de un verdadero sistema operativo 3D, desarrollado por Monolith. El diseño modular de la herramienta permite un continuo desarrollo y constante mejora. Al ser la compañía propietaria y creadora de esta herramienta, se encuentra en una posición ventajosa en el camino de la innovación, aunque por supuesto, nosotros nos ocupamos de todo el soporte técnico para otros estudios usuarios. Está siendo utilizado por numerosos equipos de programación en la actualidad, Disney y 3DO, por poner dos ejemplos se encuentran entre nuestros clientes. La compañía ha hecho del LithTech, no solo una base para su uso por entornos 3D con, atendiendo solo al diseño gráfico y geométrico. Está contenida una amplia gama de funciones que no obvian ninguno de los aspectos en el trabajo de diseño, desarrollo, pos-producción e incluso testeo. La lista de especificaciones técnicas de LithTech es muy amplia, en esencia. Para nosotros se destaca como uno de los modos para generar juegos más eficaces y con más potencial a corto plazo. En www.lith.com puede encontrarse toda gran parte de información relativa a las características de LithTech.



En el modo multijugador que podrá conectar a 8 participantes, existirán otras sendas de poder mental, y los escenarios jugarán un papel "táctico" notable

Sanity. Aiken's Artifact

• En preparación: **PC** • Género: **JDR/ACCIÓN**

Este programa que Monolith prepara para publicar en otoño de este mismo año es un particular juego con un argumento de género fantástico algo difícil de asimilar, que nos situará en un futuro que nada tiene que ver con lo que podamos imaginar. Los habitantes del planeta han desarrollado increíbles habilidades psíquicas que hoy día rebasarían todas las expectativas de la ciencia paranormal.

La voz de Cain

Unas 3 000 líneas de texto componen las frases que han sido grabadas en MP3 para la voz de Cain, el personaje principal. Monolith ha hecho hincapié en que se trata de la voz de un famoso rapero que muchos conoceréis por haber interpretado papeles de diversa índole en películas como «New Jack City», «Johny Pnemonic» o «Anaconda». La relevancia de este fichaje para nosotros, los aficionados españoles, es más bien escasa, sino nula, y salvo excepciones imaginamos que la preferencia del público aquí es renunciar a la voz de esta estrella del rap estadounidense y que el programa aparezca traducido y doblado. Esperemos que así sea.






Son muy amplias las posibilidades de defensa y ataque de los numerosos poderes descritos.



La esfera de maná (poder mental) y salud (cordura) nos recuerdan mucho al interfaz de «Diablo II».


Una llamada al móvil, podrá dar a Nathaniel Cain interesantes pistas sobre sus objetivos en cada nivel.


El uso poderes de varias sendas a la vez podrá dar lugar a unas efectivas secuencias de ataque.

Estos seres, casi mutantes, son denominados los "psionics", y viven sin embargo atormentados. Pueden generar y controlar emisiones de energía utilizando sus mentes, a menudo con resultados letalmente catastróficos. Muchos de ellos pueden sucumbir y corromperse ante la seducción del poder que poseen y no se detendrán hasta lograr el poder del universo. Es necesario controlarlos, tarea que recae sobre el personaje principal, Nathaniel Cain, también un Psionic, aunque él mismo no está a salvo del peligro de la demencia. Curiosamente, el Cain de esta historia tiene un hermano llamado Abel. Ambos fueros los primeros en recibir un suero que supuestamente les permitiría desarrollar sus poderes al 100% de su capacidad mental sin que éstas resultasen afectadas. El suero tuvo un efecto positivo en Cain, sin embargo en su hermano degeneró en una demencia psicópata.

SIN PERDER LA CORDURA

«Sanity» está englobado dentro del género de los JDR, aunque con grandes dosis de acción. Toma el estilo de juego de «Diablo II» integrado en un entorno tridimensional y añade la combinación varias sendas de hechizos como en «The Wheel of Time». Aunque no se trata de hechizos propiamente dichos que gastarán maná, sino de poder mental, y esto radica en uno de los aspectos fundamentales de la jugabilidad. Cada vez que Cain hace uso de sus poderes, va perdiendo una parte de su cordura, lo que le obligará a dosificar sus energías a favor de su propia salud. Si su mente se agota, quedará vulnerable a los ataques de los enemigos.

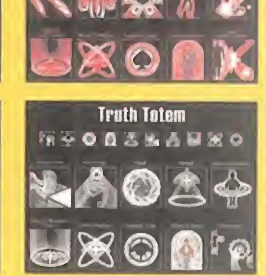
Pero estos poderes podrán ser desarrollados en ocho sendas distintas generando un total de ochenta talentos, muy diversos y de diferentes utilidades y naturalezas. Son estos métodos los que determinan a verdadera jugabilidad de «Sanity» y el aprendizaje de sus usos la llave para obtener éxito. Los talentos se van acumulando en los paneles de cada senda, de modo que sólo diez podrán tenerse en una serie de casillas de acceso directo que permitirá el interfaz del programa. Para obtenerlos hemos de vencer a los enemigos que los han ideado en sus mentes previamente. Por ejemplo, para la senda de la Tormenta es necesario derrotar a Abel, el hermano y acérrimo enemigo de Caín, pero hay otros personajes cuya destrucción otorgará mayor poder mental al protagonista.

Después de una contienda multijugador, coincidimos en señalar que el programa no sólo es divertido, sino que engancha verdaderamente.









Las tres claves de Sanity

1.- Más de 20 niveles integrados en el guión diseñado para un solo jugador, manejando individualmente seis personajes.
2.- Ocho sendas de talentos mentales que se derivan en poderes ofensivos en función de las creencias del personaje. Van de la adoración del Sol, la mitología Egipcia, hasta la Demonología a la de ilusionismo. En total existen 80 poderes.
3.- Entorno 3D basado en el engine LithTech 3D, que permite una perspectiva bien cenital o desde cualquier punto alrededor del personaje.



No One Lives Forever

• En preparación: **PC** • Género: **AVENTURA/ACCIÓN**

La estética retro de las series y películas de espionaje de los sesenta marcaron un estilo propio que llegó a calar en la cultura a todos los niveles. «No One Lives Forever» toma este estilo en un programa de acción para recrear las aventuras de la agente Archer en primera persona. Armada con una panoplia de artículos y complementos dotados de las funciones más inimaginables se enfrentará con el crimen organizado, ella solita.

Si conocéis series de televisión como «Los Vengadores», «El Superagente 86» o las películas de Austin Powers e incluso las de James Bond de hace un par de décadas, podréis haceros una idea de la ambientación que se está intentando recrear con todo detalle y acierto para este programa, sin duda su seña de identidad.

En nuestra toma de contacto hemos podido hacernos una idea bastante precisa de lo que será «No One Lives Forever». El planteamiento del juego como aventura se basa en misiones que tienen objetivos marcados que se van actualizando a medida que son alcanzados, agilizando el ritmo de la acción. Sólo en determinados momentos la perspectiva de cámara cambia para destacar un evento de importancia a otra cinemática.



La ballesta es un arma precisa a larga distancia y que no levanta sospecha alguna por el ruido.

Generalmente, en el juego se trata de resolver puzzles y de eliminar a los enemigos que van apareciendo al recorrer el escenario y existe una cierta diversidad en la forma de interacción con la protagonista. Para activar o manipular objetos, el punto de mira nos indicará simplemente si es posible hacerlo. Nuestro personaje deberá en ocasiones garantizar la vida de rehenes –de hecho, si disparamos a un civil por accidente la misión resultará fracaso–. También podrá hacerse uso de vehículos, como por ejemplo una moto, o motos de nieve. Investigar una pista mediante la obtención de documentos secretos será también algo común. Incluso, uno de los niveles comenzará con la misión de acabar, apostada en un punto fijo, con diversos enemigos que amenazan la vida de un alto dignatario.

Objetos de deseo

Los fetiches, que harán aparición en «No One Lives Forever», serían la envidia del agente secreto mejor equipado. El humor es, en estos artículos, un claro ejemplo del estilo desenfadado y divertido del programa. Cate tendrá un inventario al que podrá tener acceso en cualquier momento en el que encontrará diferentes tipos de armas (de repetición, con silenciador), y objetos que podrán tener mas de un uso concreto. Sus adversarios emplearán incluso artefactos aún más extravagantes –pintalabios explosivos, armas de toda clase, silenciadores, gafas de sol con cámaras incorporadas, arpones, esprays de perfume venenoso, una perrita poodle robot o una horquilla multiusos que lo mismo sirve como arma que como ganzúa...–.

La espía que me amó







Si un rehén resultase muerto, la misión se dará por fracaso, y lo cierto es que estarán ahí para dificultarnos la labor.

La obtención de informes y documentos puede ayudar a obtener bonus y seleccionar los objetivos prioritarios, sin que sea necesario, aunque sí posible, eliminar absolutamente a todos los agentes enemigos. En la mayoría de las misiones estamos en contacto con un intercomunicador que nos informa (desde la furgoneta) de las actividades del enemigo o nos notifica cuando sucede algo importante. Esta información se presentará como una manera que el jugador tiene de percibir el objetivo de la misión sin que sea necesario abandonar el estilo cinematográfico. He aquí también una razón para que el programa sea traducido.

A PRUEBA DE BALAS

Llegado el momento en que se nos dio la oportunidad de jugar unos minutos, apreciamos que «No One Lives Forever» entra por los ojos desde el primer momento. Para alcanzar más realismo se reducirá todo que se presenta en pantalla que no sea lo que el personaje ve, salvo la salud y cuando es necesario utilizar algún objeto del inventario.



La complejidad en los modelos de los diferentes personajes permite escenas sorprendentes que de otra forma no serian posibles.

Notamos que el comportamiento de los enemigos es bastante lógico y astuto. Gracias al engine, estos guardan una estructura basada en partes más o menos vitales, de modo que un disparo en la cabeza será letal, pero podrán resistir varios en las extremidades. Este riguroso detalle nos sorprendió en un momento en el que tras acertar a un criminal, se calló rodando por las escaleras. Otro comentario que nos dio una idea del afinamiento técnico fue, por ejemplo, ver cómo podíamos alcanzar a un agente enemigo disparando a través de una puerta o de una pared delgada viendo cómo se despedazaba y como caía el objetivo al otro lado.

Los escenarios también contemplan niveles bajo el agua, en los que nuestra protagonista tendrá que enfundarse un traje de neopreno. Armada con un arpón, tendrá que enfrentarse a tiburones que pululan por las aguas o a buceadores bien pertrechados. Jugando en uno de estos niveles, concretamente en un barco inundado, se producían crujidos y temblores que daban la sensación de que la estructura de metal se iba a desplomar. Un total de quince misiones, hacen un recorrido por escenarios exóticos de todo el mundo comenzando en Marruecos y pasando por Alemania, Inglaterra, los Alpes franceses, el Caribe e incluso una estación espacial confidencial soviética. También se implementarán una decena niveles adicionales para el modo multijugador, y la música se adapta a cada situación, acorde con el ritmo de acción de un instante concreto.



No sólo villanos atentarán contra la protagonista, también tendrá que deshacerse de otras amenazas.

«No One Lives Forerver» será un programa sencillo en su modo de juego, orientado sobre todo a la diversión, pero incorporará una realización técnica muy cuidada, y no escatimará en ofrecer acción y todo tipo de elementos, cuando menos curiosos. La particularidad de su estética es un reclamo más, aunque tampoco ha de tomarse demasiado en serio, si no nos atrae, ya que las cualidades que ofrecerán otros aspectos del programa son razones suficientes para atraer nuestro interés. Será aproximadamente al finalizar el año cuando vea la luz, aunque para entonces quizá ya contemos con una probable publicación de una demo.

La agente Archer

La guapa modelo Mitzi Martin da la imagen a la atrevida y glamurosa agente Cate Archer. Al estilo Austin Powers. Psicodélico. Alrededor de 1800 polígonos, bien puestos, han sido necesarios recrear en un modelo 3D el cuerpo de Mitzi y ha sido empleado un sistema de captura de movimientos para animar al personaje de Cate Archer. Fijáos cómo se parece tremendamente la cara que muestra el modelo y el de Mitzi. El resto de personajes tiene también una complejidad en estructura y movimientos bastante notable, y ninguno baja de 1 000 polígonos cada uno .







Aliens Vs Predator 2

• En preparación: **PC** • Género: **ARCADE/ACCIÓN**

Fox Interactive aprovechó nuestra visita para anunciarnos una continuación de uno de los más aclamados arcades en primera persona, el pasado año, «Aliens Vs Predator», que fue realizada por el equipo de programación de Rebellion. Éste es uno de esos títulos de los que, sin duda, todos esperábamos una segunda entrega. Y es que ya se sabe que "bicho malo nunca muere", refiriéndonos a los aliens, por supuesto.

El reencuentro con los aliens

La continuación que está siendo desarrollada por Monolith es el primer programa que cuenta con la versión de LithTech más avanzada que se traducirá en una tensa y claustrofóbica ambientación al igual que en la primera entrega, sólo que esta vez la sensación de inmersión en la que se está trabajando afectará a nuestros sentidos como si fuéramos actores del escenario. Hemos visto, a pesar de la primitiva fase de realización en la que se encuentra el programa, parte de un nivel funcionando en tiempo real y la impresión causada es impactante. En palabras de William Westwater responsable del proyecto, "Monolith orienta esta continuación hacia un más detallado y personalista estilo de juego, en el se perciba el ambiente con una fuerte sensación de terror, de ser acechado por los aliens".

Para alcanzar una atmósfera aún más opresiva de lo que ya era en la primera parte, la compañía cuenta con nuevas herramientas dentro del engine destinadas a ofrecer mayor interacción, lo que redundará con toda seguridad en la utilización del equipamiento, las armas y los sistemas de visión de cada tipo de personaje –alien, depredador o marine–. Más concretamente, gracias al nuevo paquete de LithTech, conseguir una inmersión mucho más envolvente será el objetivo prioritario.

En el diseño se apreciarán algunos cambios dentro de la concepción de la atmósfera de juego. En «AvP» de Rebellion, la oscuridad era constante en todos los niveles del programa y también uno de los elementos más particulares de la ambientación, acertando de un modo preciso con la de los largometrajes en los que el juego estaba inspirado. Monolith tiene la intención de modificar este estilo en el diseño. Aunque seguirá existiendo una considerable proporción de áreas "oscuras", se intentará en general otorgar más luz, más colorido y diversidad a los escenarios, lo que responde –entendemos– a una clara apuesta por el aprovechamiento de LithTech en este sentido. Así mismo, no se mantendrá durante todo momento ese estado de alta tensión presente en el original dado que el guión permitirá otras situaciones más pausadas en el desarrollo de la acción.

Por ahora no se ha confirmado el nombre que se dará al programa. Desde Fox parece que no va a ser «AvP 2», sino probablemente «Alien Vs Predator», más algún subtítulo. Este dato, como muchos otros, se mantienen bien en secreto o sin definir, pero Fox irá informando a medida que el proyecto se vaya materializando, ya que es inevitable la aparición de rumores. Muchas de las preguntas con las que los allí reunidos bombardeamos al equipo de Monolith quedaron sin responder con evasivas. Lógico, pues se trata de un juego que está aún en pañales. La aparición queda lejos todavía, probablemente será fechada en el plazo de un año. Sin embargo, se puso énfasis destacar las virtudes en el rendimiento del engine (iluminación, texturas de gran tamaño, 32 bit de color...).

S.T.M.



¿Qué apostamos?

A tenor de la anterior conversación con Jason Hall, en la que se éste hizo referencia a la ampliación de la herramienta para el desarrollo de otras plataformas como PlayStation 2 y en un futuro X-Box, era ineludible intentar averiguar si la continuación de «AvP» sería versionada en alguna de ellas. A pesar de que ni se confirmó ni se desmintió nada en absoluto, con un diplomático "cabe la posibilidad", la reacción fue intrigante. X-Box sería una firme candidata a ser la plataforma elegida. Apenas hace meses que sabemos que Microsoft prepara una nueva consola, pero es obvio por diferentes motivos que las compañías ya observan el proyecto como una vía fundamental para dar paso a futuras producciones. ¿Acaso estarán facilitándose a ciertas compañías productoras instrucciones sobre la programación que requerirá X-Box? Diríamos que no, pero apostamos porque el kit de desarrollo de la consola se facilitará a corto plazo y adelantándose a la aparición de la máquina. En primer lugar, el LitTech utiliza el API DirectX que es uno de los pilares de la máquina de Microsoft, lo que además de facilitar la programación (se trata de un estándar archiconocido) hace posible aprovechar toda la experiencia adquirida por la gente de Monolith. No quisiéramos ir más allá especulando con esta posibilidad y entrar en demagogia –nosotros también sabemos ser diplomáticos–. Pero atentos, "cabe la posibilidad". Todo esto nos anima a hacer un seguimiento a la evolución de este proyecto muy de cerca.


EL ORO ESTÁ A TU ALCANCE
PC ATLETISMO 2000
EXTENDED EDITION
8 NUEVOS ESTADIOS | 3 NUEVOS ENTORNOS | 12 NUEVAS PRUEBAS natación tiro halterofilia | NUEVOS SISTEMAS DE CONTROL
dinamic
MULTIMEDIA

FUR FIGHTERS

CONTROLA A LOS MÁS PODEROSOS GUERREROS FUR PARA ACABAR CON EL BELLACO GENERAL VIGGO

PREGUNTAS

1/ ¿CUÁL DE ESTOS ANIMALES NO ES UN PERSONAJE EN FUR FIGHTERS?

A) ELEFANTE
B) CANGURO
C) PINGÜINO
D) PERRO

2/ ¿QUÉ LES HA ARREBATADO EL MALVADO GENERAL VIGGO A LOS FUR FIGHTERS?

A) UNAS PIEDRAS PRECIOSAS
B) ORO Y PIEDRAS PRECIOSAS
C) LOS BEBÉS FUR
D) EL MAPA DEL TESORO

SORTEAMOS

15 JUEGOS PARA PC Y 10 PARA DREAMCAST

Acclaim

Bizarre Creations

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

CP: ________ TELÉFONO: ____________ RESPUESTAS: 1: _____ 2: _____

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " Fur Figthers "

2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán QUINCE que ganarán un juego Fur Fighters para PC. Otras DIEZ cartas serán premiadas con un juego Fur Fighters para Dreamcast. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Julio hasta el 30 de Agosto de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 31 de Agosto de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Micromanía.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso ACCLAIM y HOBBY PRESS.



FERRARI 355 CHALLENGE

SEGA/ACCLAIM. DREAMCAST Cuando Dreamcast hizo su aparición y la nueva placa arcade de Sega, Naomi, estaba en desarrollo, la casi idéntica arquitectura de máquina recreativa y doméstica aseguraban, según la compañía, la disponibilidad futura de versiones prácticamente idénticas en la consola de los juegos más espectaculares de los salones arcade. La duda, como siempre, surgió al pensar si esta afirmación no sería en exceso gratuita, puesto que diferencias siempre han existido entre formatos tan dispares. Sin embargo, juegos como «Virtua Tennis» o el inminente «Ferrari 355 Challenge» no obligan sino a quitarse el sombrero ante el despliegue de calidad que Dreamcast es capaz de ofrecer, y ante el mérito de trasladar un juego que en la recreativa original funciona con tres placas Naomi a un formato doméstico. La versión de consola de la creación de Yu Suzuki y los estudios AM no sólo es completamente fiel al original, tanto en calidad técnica como en jugabilidad, sino que se puede convertir en uno de los mejores juegos de coches para consola, independientemente del formato en que pensemos.

FORMULA ONE 2000

SONY. PLAYSTATION Si las versiones editadas hasta la fecha de «Formula One» se han convertido, por derecho propio, en toda una referencia para los juegos de F1 en PlayStation, la edición del presente año se perfila como el más completo y mejor título de toda la serie. «Formula One 2000» –no confundir con el juego de E.A.– pretende ofrecer la más realista recreación física conseguida en PlayStation, en su género, al tiempo que se combina una demoledora jugabilidad y múltiples opciones de participación, que dejen muy atrás todo lo conocido hasta ahora. Con las referencias de los juegos anteriores, es casi seguro que «Formula One 2000» no tendrá demasiados problemas para alcanzar sus objetivos. Pero demos tiempo al tiempo.





GRIND SESSION

SONY. PLAYSTATION Parece como si, de repente, las modas saltaran al mercado y todas las máquinas se pusieran de acuerdo para ofrecer cierto tipo de títulos. «Grind Session» es uno de los que abren el mercado en PlayStation en un apartado que podríamos calificar de deportivo, aunque situado en parajes urbanos e industriales, el "skateboarding". La propuesta de esta combinación de arcade y simulación es tan atractiva como puede resultar en la realidad, puesto que las acrobacias, piruetas y el dominio que se puede lograr con la tabla resultan asombrosos. Una propuesta diferente, pero no única, como se puede comprobar en estas mismas páginas.



TONY HAWK'S SKATEBOARDING

CRAVE ENTERTAINMENT/ACCLAIM. DREAMCAST Sí. Una vez más, el "skateboard". Sin embargo, el título de Crave y Acclaim se ampara en la política de apoyarse en un nombre conocido para dar mayor relevancia al contenido del mismo. Lo que en ciertas ocasiones hace pensar que si esa no será una táctica para ocultar un juego mediocre parece que queda fuera de lugar en el caso de «Tony Hawk's Skateboarding». No sólo se presenta como un espectáculo visual y acrobático, sino que los modos de juego diseñados y las distintas opciones que se ofrecen lo convierten en un verdadero ejemplo de adicción y diversión. No es sencillo, eso sí, pero emular a todo un campeón del mundo en una especialidad tan curiosa como la que nos ocupa requiere práctica. Además, el resto de personajes disponibles, aparte el propio Tony Hawk, también se basan en auténticos "skaters", cada uno con su propio estilo y personalidad. Un título realmente atractivo para Dreamcast.







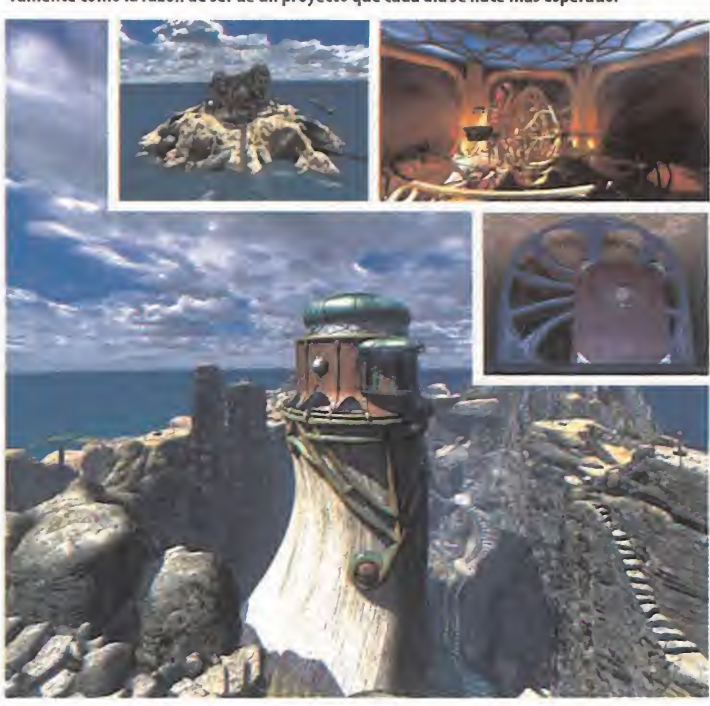
MOTORACER WORLD TOUR

DELPHINE/SONY. PLAYSTATION Los creadores de «Moto Racer», en sus dos ediciones para PC, vuelven al ataque con una adaptación de sus anteriores títulos, ahora en PlayStation, aunque no estamos en el caso de lo que se pueda considerar una conversión. «MotoRacer World Tour» es una vuelta de tuerca más a la combinación de velocidad y motocross, con múltiples pruebas y modos de conducción hechos no sólo para competir, sino para disfrutar del mundo de las motos en una consola. El juego ofrece casi todo lo imaginable en un título de estas características, sin llegar a hacerse repetitivo y, lo que tiene más mérito, consiguiendo que sea divertido. Un título a tener en cuenta, si os gustan las dos ruedas.

MYST III. EXILE

PRESTO/MATTEL. PC Con Cyan fuera de juego en el desarrollo de la tercera parte de «Myst», es fácil preguntarse hasta dónde puede llegar un juego cuyos títulos precedentes no sólo se convirtieron en un éxito de ventas en todo el mundo, sino en auténticos clásicos y juegos de culto, de esos que no pueden faltar en la colección de todo aventurero de pro.

Presto asegura que con «Exile» quiere respetar el espíritu y la esencia de anteriores «Myst», aunque yendo mucho más lejos de lo que llegaron ninguno de los dos juegos precedentes. «Exile» no parece ofrecer cambios radicales, al menos en el apartado formal, respecto a «Myst» o «Myst II», y la combinación de imagen renderizada –de espectacular belleza– con secuencias vídeo en las que se insertan ciertos personajes y, sobre todo, un diseño de enigmas y rompecabezas de corte clásico y capaces de desafiar al aventurero más experimentado, aparece nuevamente como la razón de ser de un proyecto que cada día se hace más esperado.





RUGBY 2001

E.A. SPORTS. PC Por vez primera, desde que los títulos de E.A. Sports comenzaron su andadura, el rugby aparece como uno de los deportes incluidos en la serie, con el desarrollo de «Rugby 2001». La peculiaridad de esta modalidad deportiva, con un número ciertamente inferior de aficionados a juegos como el fútbol o el baloncesto, aunque quizá no tan distinto al que puede existir en estas latitudes con otras especialidades como el hockey o el fútbol americano, había hecho que hasta el momento la compañía no se fijara en ella para la realización de una simulación. Por fin, el rugby será una realidad en el mercado español, y E.A. Sports asegura que el juego será una recreación fiel y atractiva, sin perder ni un ápice de la jugabilidad que caracteriza al sello.









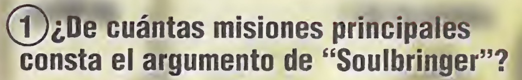
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2

GENKI/CRAVE. DREAMCAST Si el primer «Tokyo Highway Challenge» se quedó ligeramente corto en el cumplimiento de sus promesas, su segunda entrega, y más a tenor de lo contemplado en la última edición del E3, parece que va a compensar sobradamente cualquier posible falta en los distintos apartados que resulten reseñables del juego: calidad gráfica, jugabilidad, diversión, adicción... Genki está echando el resto en la producción de un juego de coches que sea capaz de hacer sombra al mismísimo «Metropolis Street Racer», en Dreamcast, y comparable a cualquier otro juego, en el formato que sea. «Tokyo Highway Challenge 2» ofrece, además, notable mejoras en el apartado de realismo, con una simulación física mucho más lograda que en su predecesor, y en que la cantidad en las opciones –coches, circuitos, etc.– está a la par de la calidad.



ENTRA EN EL OSCURO MUNDO DE LA MAGIA Y DESTRUYE A LOS MALÉFICOS GUARDIANES

PREGUNTAS



1 ¿De cuántas misiones principales consta el argumento de "Soulbringer"?

1. De diez, aunque no todas ellas son necesarias para la finalización de la aventura.
2. De seis principales, y diez secundarias que están estrechamente relacionadas.
3. De ocho esenciales, así como de decenas de misiones secundarias y terciarias.

2 ¿Cuál es el API utilizado para la aceleración de los gráficos del juego?

1. Direct 3D opcional
2. OpenGL opcional
3. Funciona exclusivamente con software

3 ¿En qué juego de rol de mesa se han basado los programadores a la hora de llevar a cabo el sistema de magia del juego?

1. Ars Magica
2. Advanced Dungeons & Dragons
3. La Llamada de Cthulhu







SORTEAMOS

20 JUEGOS SOULBRINGER





BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre:" SOULBRINGER "
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego Soulbringer para PC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Julio hasta el 30 de Agosto de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 31 de Agosto de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de la revista Micromanía.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso INFOGRAMES y HOBBY PRESS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

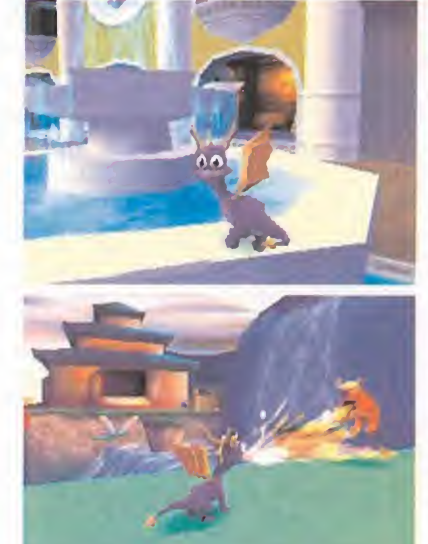
CP: TELÉFONO: RESPUESTAS: 1: 2: 3:






SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING

CRAVE/ACCLAIM. PLAYSTATION Pese a no ser la primera vez en que las motos de nieve hacen su aparición en el mundo de los videojuegos, «Sno Cross Championship Racing» pretende llevar el espíritu del arcade en las competiciones de los deportes de invierno a su máxima expresión. No se trata tanto de simulación como de velocidad, espectáculo y competición. La producción de Crave tiene como máximo resultar divertido y adictivo, y a tenor de lo que se conoce hasta el momento del juego, tiene todo en su mano para alcanzar sus objetivos. Una nueva perspectiva, en suma, sobre los deportes de invierno y las posibilidades de la velocidad sobre nieve.

SPYRO. YEAR OF THE DRAGON

SONY. PLAYSTATION

Parece que el último «Spyro» lo tiene difícil para intentar innovar allí donde sus creadores alcanzaron un nivel de originalidad realmente elevado, al presentar un personaje totalmente distinto a cuanto estábamos acostumbrados. Sin embargo, precisamente en este apartado es donde parece que «Year of the Dragon», o «Spyro 3», en suma, pretende resultar más original, con nuevos y distintos personajes que se suman al pequeño dragón, manteniendo un estilo de acción muy similar al de los dos títulos precedentes. Acción y humor, combinados a partes iguales, para un juego diseñado para todo tipo de públicos.

STARSHIP TROOPERS

BLUETONGUE/MICROPROSE. PC Pese al tiempo transcurrido desde la aparición de la película en que se inspira la última producción de Microprose, la compañía pretende dar al juego un estilo único en el género de la estrategia, en que se enclava «Starship Troopers». Sin embargo, sería mucho más correcto hablar de un "wargame" que de un título dentro del apartado de los juegos de estrategia en tiempo real. No existe gestión de recursos, y el usuario entra directamente y de lleno en la acción. Microprose quiere así, desmarcarse de la posible competencia, evitando comparaciones inevitables –y odiosas– con la referencia (Westwood) y entrando en los entornos 3D como otro aspecto único en el juego.








THIS IS FOOTBALL 2

TEAM SOHO/SONY. PLAYSTATION La competencia es cada vez más dura en el terreno de los juegos de fútbol; mucho más en el mundo de las consolas. Con la referencia inevitable de un «ISS» y «FIFA», en sus distintas versiones, Sony y Team Soho pretenden situarse a un nivel en que todas y cada una de las características del «This is Football» original se vean potenciadas y mejoradas, para ofrecer un título realmente sobresaliente. Según sus creadores, prácticamente no existe aspecto alguno que no haya sido revisado y mejorado hasta lo imaginable. En cualquier caso, el reto es complicado, aunque Sony esté detrás. Pero si las promesas se cumplen, los usuarios de PlayStation y los aficionados al fútbol, en general, están de enhorabuena.

Icewind Dale



El argumento del juego estará basado en Los Reinos Olvidados de Advanced Dungeons & Dragons

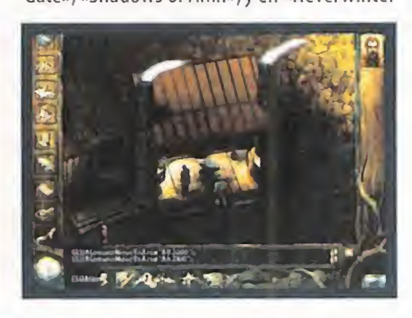
Un nuevo título basado en las reglas de AD&D está a punto de dar a luz en un mercado donde, cada día más, se demandan esta clase de juegos por su elevado número de horas de diversión, sus enormes posibilidades de acción, sus trabajados argumentos y la fascinante calidad técnica que ofrecen. «Icewind Dale» continúa la fulgurante carrera de Black Isle Studios como programadores de juegos, una carrera en la que aún no se avista el horizonte.

Una apuesta **segura**

De los cerca de doscientos integrantes que forman parte de la compañía Black Isle Studios, veinticuatro personas se encuentran trabajando hoy día en el proyecto de «Icewind Dale», el juego que ahora nos ocupa. Divididos en cuatro programadores, cuatro diseñadores, cinco diseñadores técnicos, nueve artistas y dos productores, son sin duda uno de los grupos más numerosos y mejor abastecidos tecnológica y económicamente hablando de Black Isle Studios, y es que sus directivos tienen grandes esperanzas en este juego como uno de los que antes va a estar disponible de todos los que tienen en preparación. En la actualidad, Black Isle Studios tiene en su haber maravillas del calibre de «Fallout 2», «Baldur's Gate», «Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast» y «Planescape: Torment», todos ellos grandes éxitos de ventas entre el público aficionado y poseedores de fantásticas calificaciones y felicitaciones por parte de la prensa especializada.

Esto no quiere decir que se hayan dormido en los laureles, pues junto con el título que ahora nos ocupa, la compañía está también trabajando en la segunda parte de «Baldur's Gate», «Shadows of Amn», y en «Neverwinter Nights», pero dado que por fechas de disponibilidad es «Icewind Dale» el que más próximo tenemos, vamos a centrarnos en éste como el primero de una nueva generación de juegos basados en el género de los juegos de rol.







El interfaz de usuario no ha cambiado mucho en cuanto a uso, con respecto de «Baldur's Gate», aunque sí en diseño, mucho más relacionado con el ambiente glaciar y agreste de este título.

VUELTA A LOS REINOS OLVIDADOS

Los chicos de Black Isle Studios pueden sentirse orgullosos de haber creado un nuevo estilo dentro de un género, y es que cuando se pregunta sobre el mejor título basado en las reglas de Advanced Dungeons & Dragons

Línea Directa con...

Chris Parker

Productor de Icewind Dale



El sistema de combate será idéntico al de «Baldur's Gate», es decir, en tiempo real, pero con la posibilidad de detener la acción para meditar las decisiones que llevar a cabo.





Un nombre se encuentra al frente de este ambicioso proyecto de Black Isle Studios, que se añade a la lista de títulos que tiene ahora mismo en preparación tan ambiciosa compañía. Es Chris Parker, el productor de «Icewind Dale», el cual tuvo a bien conceder una entrevista a nuestros redactores allí desplazados, descubriéndonos lo que serán las nuevas aventuras de Advanced Dungeons & Dragons llevadas al ordenador.

MICROMANÍA: Con tantos JDR en el mercado, ¿cómo podéis estar tan seguros de que vuestro juego ofrece retos realmente innovadores y no algo que ya estamos acostumbrados a ver?

CHRIS PARKER: *En Black Isle Studios intentamos hacer simplemente el mejor juego que nuestros medios nos permiten, y por ello creemos que será lo suficientemente divertido y atrayente para el jugador.*

MM.: ¿Cómo comenzáis la confección del juego? ¿Os sentáis todos alrededor de una mesa y habláis sobre otros juegos de características similares y aquello en lo que fallan? ¿Cómo empieza a materializarse el producto?

C.P.: *Otros juegos raramente forman parte de nuestro proceso de creación, excepto en dos casos: Cuando creamos un guión que al final desechamos por ser demasiado similar al de otro título ya disponible, y cuando algunos otros juegos tienen una idea, una opción que creemos que es demasiado buena como para no incluirla en nuestro título. Una regla que tenemos siempre a la hora de programar un juego es hacerlo tal cual a nosotros nos gustaría jugarlo. Hablamos con el consumidor en nuestros foros y así conseguimos las impresiones del usuario mismo, lo cual también nos ayuda mucho.*

MM.: ¿Puedes explicarnos en detalle lo que es el motor BioWare Infinity?

C.P.: *El Bioware Infinity Engine maneja completamente el "mundo" en el que se desarrolla el JDR. Es un motor gráfico que funciona con sprites y que puede controlar aspectos como la colocación de los elementos de escenario, las rutas, los efectos, las reglas y, en general, aquello que el jugador ve en la pantalla. La mayoría de los cambios hechos en el motor para que soporte el nivel de «Icewind Dale» han sido sobre todo de carácter gráfico, para soportar criaturas de mucho mayor tamaño y rutas automáticas mucho más realistas. También se ha mejorado el aspecto del manejo de las reglas para poder controlar los aumentos de experiencia de los personajes sin problemas, ya que ahora son mucho más complejos.*

MM.: ¿Cuáles han sido los cambios más recientes en las reglas de Advanced Dungeons & Dragons? ¿Será el usuario capaz de asimilarlas?

C.P.: *La tercera edición de AD&D tiene una serie de cambios en lo referente a las reglas básicas, aunque no se ha perdido en absoluto el carácter original del juego. Para ver dichos cambios, deberéis esperar a que Wizards of the Coast la publique a finales del presente año. En «Icewind Dale» vamos a usar las reglas de la segunda edición y tenemos dos razones para hacerlo. La primera que el motor del juego está dirigido íntegramente hacia ese sistema en concreto; y segundo, que «Icewind Dale» va a ser puesto a la venta mucho antes de que lo haga el libro de la tercera edición de AD&D.*

MM.: ¿Será «Icewind Dale» un juego de estrategia por turnos?

C.P.: *El juego será en tiempo real, tal y como lo fue «Baldur's Gate», es decir, que podrá utilizarse tanto esta opción, como la de turnos, teniendo en cuenta que cada uno de estos simbolizará como unos seis segundos de tiempo real.*

M.M.: ¿Cuántas posibilidades crees que tienen los juegos de rol por turnos frente a los juegos de rol en tiempo real?

C.P.: *Los juegos divididos por turnos son muy divertidos y ofrecen al jugador una experiencia completamente particular e intransferible a cualquier otro género. Sin embargo, en mi modesta opinión, prefiero el juego en tiempo real, pues puedes seguir dando órdenes a tu grupo, pero todo desde un entorno mucho más realista, teniendo que darte prisa en tus decisiones y no pudiendo tener horas y horas de pensamiento para dar un paso hacia delante.*

MM.: ¿Cuál ha sido la popularidad de vuestros anteriores títulos? ¿Tenéis alguna cifra significativa al respecto?

C.P.: *Solamente tenemos datos concretos acerca de «Baldur's Gate», sin duda, nuestro mayor éxito hasta ahora, pues ha logrado vender más de un millón de unidades en todo el mundo.*

MM.: ¿Qué ofrece «Icewind Dale» que no ofrezcan otros del género?

C.P.: *«Icewind Dale» es el típico juego de rol de exploración de cuevas y mazmorras situado en los Reinos Olvidados, por lo que hace una adaptación al tiempo real de las reglas de* ►





Nuestro grupo podrá albergar hasta seis aventureros de forma simultánea.

nadie duda ni un momento a la hora de decir «Baldur's Gate», y es que las cosas como son; cuando se sabe perfectamente qué es lo que se está haciendo y se trata al producto con el cariño y el esmero que se merece, el resultado final es asombroso.



Y es precisamente esto lo que está ocurriendo con «Icewind Dale».

Centrado en una de las extensiones argumentales del juego de rol de mesa, conocida como Reinos Olvidados, «Icewind Dale» nos transporta a unas tierras situadas en las regiones más septentrionales del planeta, donde las temperaturas bajo cero son una constante, la nieve reina por doquier y solamente los más fuertes llegan a sobrevivir algunos años. Es en este ambiente "halagüeño" donde aparecemos como aventureros.

El juego nos va a dar la oportunidad de formar un equipo de hasta seis personas, con el que tendremos que resolver enigmas, vencer peligrosos enemigos, explorar zonas nunca antes pisadas por el ser humano y, en definitiva, ganar en experiencia y aumentar nuestro poder hasta convertirnos prácticamente en semidioses. Pero la cosa no será tan sencilla como pueda parecer en un principio. Nada más empezar, nuestros personajes contarán con una serie de habilidades, pericias y hechizos, que deberán mejorar según aumenten de nivel.

UN GÉNERO EN ALZA

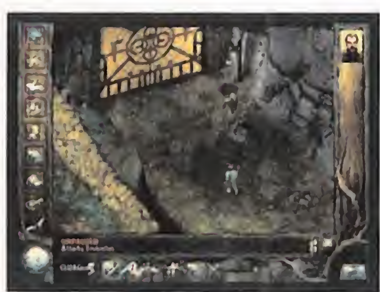
De ser un género solamente para un sector minoritario que buscaba una diversión complementaria a los juegos de rol de mesa, el género de los JDR se ha convertido en una fiable inversión para cualquier compañía. Black Isle Studios lo sabe muy bien y por ello se ha especializado en ello.

Tenemos la certeza de que el futuro de esta compañía está plagado de éxitos y, si no, démosle tiempo al tiempo.

C.F.M./D.D.F.



Los enemigos tendrán tamaños muy variables, desde diminutos insectos hasta enormes gigantes.



En la parte derecha del interfaz aparecerán las caras de los personajes que conforman nuestro grupo.

Línea Directa con...

AD&D, de forma muy parecida a como se hizo con «Baldur's Gate».

MM.: ¿Habéis implementado algún tipo en particular de efecto de sonido original, motor, etc.?

C.P.: *La gran mayoría de los efectos de sonido para el juego, han sido hechos en exclusiva para el mismo. Y cuando decimos los efectos de sonido, también decimos la banda sonora, los dibujos, el diseño, etc.*

MM.: ¿Cuáles han sido los problemas con los que os habéis encontrado realizando el título?

C.P.: *Un juego de rol tiene, por regla general, cientos de miles de frases de diálogo, de varios cientos a miles de objetos diferentes, cada uno con sus características, decenas de hechizos y todo esto debe ser testeado al máximo para evitar cualquier error posible y esto asumiendo que la arquitectura básica del juego funcione perfectamente, pues si el motor también da problemas, es otro escollo a superar. Ciertamente, hacer un JDR no es una labor sencilla, pero hay que reconocer que el resultado final le da a uno esperanzas y ánimos.*

MM.: Los JDR de estas características tienen gran seguimiento por parte del usuario y aún así este campo es solamente una parte insignificante del sector en general. ¿Tenéis algunos planes de llevar a cabo otra clase de juegos para acercaros más a otros sectores y tipos de usuario?

C.P.: *Creo que los JDR son algo más que una pequeña porción del sector e, incluso, añadiría que va en aumento. No hay más que echarle un vistazo a títulos como la serie «Final Fantasy», «Diablo» para PC e incluso «Baldur's Gate», que han conseguido romper el cliché que se le había dado al género. Nosotros tenemos una baza muy buena con los derechos de reproducción de las reglas de AD&D y pensamos explotarlo al máximo.*

MM.: ¿En qué países vende mejor este género? Y de manera particular, ¿qué tal funciona en Japón?

C.P.: *Solamente puedo hablar en lo referente a «Baldur's Gate», dado que he sido productor de este proyecto y, a pesar de ello, no tengo unas cifras muy claras de ventas, pero a la vista salta que son miles y miles los usuarios que hablan perfectamente de este juego, lo cual nos puede servir de pista.*

"No somos **aficionados** a los juegos de **rol,** pero sí **a los juegos de** ordenador"

MM.: ¿Qué planes tenéis en la cabeza para asegurar la adquisición, por parte del usuario final, de vuestros nuevos productos? ¿Algún tipo de gancho?

C.P.: *Estamos constantemente añadiendo mejoras, realismo y nuevos aspectos a nuestros juegos, para tratar de atraer a nuevos usuarios y mucho más, pues estas cosas son también necesarias para mantener a aquellos que ya nos han prestado su fidelidad.*

MM.: ¿Cuánto tiempo suele tomar la creación de un juego de las características de «Icewind Dale»?

C.P.: *«Icewind Dale» en concreto nos va a tomar, si todo sale bien y en fechas, cerca de doce meses desde su más temprano de los comienzos. Sin embargo, la mayoría de los juegos de rol, especialmente aquellos que utilizan un nuevo motor, requieren un tiempo mayor, que ronda alrededor de los tres años.*

MM: ¿Sois jugadores de rol?

C.P.: *No. Sin embargo, sí somos grandes aficionados a los juegos de ordenador.*

"QUIERO SER."
NUEVO SR50 RACING.

APRILIA RECOMIENDA UNA CONDUCCIÓN RESPONSABLE.

NUEVO SR50 RACING: MÁS POTENTE, MÁS ECOLÓGICO.
CUMPLE LA NORMATIVA DE EMISIONES EURO 1: USO EXCLUSIVO CON GASOLINA SIN PLOMO.

MOTO GO garantía 3 años

aprilia
www.aprilia.com

ANESDOR Recuerda que sólo los Concesionarios aprilia Concesionario Oficial y Servicios Oficiales de Aprilia te garantizan una compra segura y un perfecto servicio de asistencia. 

Así mismo, ellos te indicarán el Punto de Venta autorizado más cercano.

Hydro Sports Racing

Una compañía como Mattel, conocida principalmente por su participación en la industria juguetera, se embarca en una nueva aventura dentro del prometedor mundo del software de entretenimiento. De la mano de SSI, experta en juegos de rol y estrategia, van a crear toda una serie de títulos que seguro darán mucho qué hablar en los próximos meses.

Algo más que **un juguete**

La empresa de juguetes Mattel ha tenido durante mucho tiempo gran éxito entre los jóvenes con muñecos de acción, juegos de mesa y demás tipos de entretenimientos para todas las edades. Sin embargo, nunca había logrado destacar en el terreno del software, tanto de ordenador, como de consola, dejando ese privilegio a Hasbro, también compañía creadora de juguetes, que, gracias a su colaboración con Microprose, ha puesto a la venta títulos del peso y del calibre de «Grand Prix 3» o la fantástica serie de estrategia «X-COM». Pero esta situación va a cambiar, pues Mattel quiere aportar su granito de arena al mundo de los videojuegos y, con el apoyo de SSI, va a desarrollar un amplio catálogo –hasta un total de veinte títulos antes de las Navidades del presente año– que aunque previsiblemente no llegará en su totalidad a cruzar nuestras fronteras, sí lo hará con los títulos más importantes como es el caso de «Hydro Sports Racing», el juego que ahora nos ocupa que ,en una primera aproximación, parece contar con todas los papeletas para ser considerado la réplica de «Gran Turismo» sobre el agua.

ENTRE EL ARCADE Y LA SIMULACIÓN

Algunos podrían ver a «Hydro Sports Racing» como una extensión o continuación de «Powerboat Racing», un juego que salió hace ya bastante tiempo en nuestro país, pues las características tecnológicas y de desarrollo son más o menos parecidas. Sin embargo, «Hydro Sports Racing» presenta decenas de novedades que lo definen como el título innovador que pretende ser y que hace que destaque sobre el resto de juegos del mismo género.

En palabras del propio productor del juego, "un juego de carreras siempre tiene que ser diferente de otros juegos anteriores. No vale con que simplemente incorpore un nuevo grupo de vehículos competiendo entre sí; la mayoría de las compañías desarrolladoras no lo comprenden."



El cuadro de mandos virtual mostrará la información de nuestro vehículo y de la carrera.



Un efecto de gran importancia como el del agua, estará realizado con un sorprendente grado de realismo.

«Hydro Sports Racing» está siendo creado como un cruce de los géneros arcade y simulación, el primero por lo rápido del desarrollo de acción y el segundo por las posibilidades que tendremos que modificar los vehículos a fin de que se adapten a nuestro estilo de conducción. Tal vez es este punto el que hace que predomine el aspecto de simulador sobre cualquier otro, pero dado que los programadores le quieren dar importancia capital a la jugabilidad, están incluyendo gran número de lanchas con diferentes especificaciones técnicas –distinta capacidad de freno, distinta aceleración, distinta velocidad punta, capacidad de giro, etc.–, para que cada jugador emplee el menor tiempo posible en la

En «Hydro Sports Racing» podremos elegir entre diferentes tipos de vehículos acuáticos, como fuerabordas y catamaranes, entre otros

El juego está siendo creado como una mezcla de arcade y simulación, donde se combina el rápido desarrollo de la acción con las numerosas posibilidades de modificar los vehículos

No sólo habrá escenarios al aire libre; ciertos puntos denotan la escasa visibilidad, como los túneles.

La Inteligencia Artificial es algo que los chicos de Promethean no están dejando de lado.

Los escenarios gozarán de todo un alarde visual, como se puede apreciar en estas primeras imágenes.

modificación de los vehículos y más en disputar trepidantes carreras.

VEHÍCULOS INTELIGENTES

El sistema de inteligencia artificial de que dispondrá «Hydro Sports Racing», tendrá muy en cuenta la progresión de la dificultad, que se adaptará perfectamente al aumento en habilidad del jugador, con circuitos de estructura más complicada y con unos competidores, controlados por el ordenador, más agresivos y diestros. A cambio, este aumento progresivo de la dificultad se verá recompensado por la adquisición de fuerabordas mucho más potentes y manejables. Todos los circuitos serán, en apariencia y en recorrido, completamente diferentes, con rampas, curvas y obstáculos radicalmente distintos cada uno de ellos entre sí, con lo que el reto será constante para todo tipo de jugador, por muy experimentado que sea y sumando hasta sesenta escenarios que culminarán en el Ultimate World Championship, o campeonato mundial absoluto.

Teniendo el equipo de programación a sus espaldas la creación de «Powerboat Racing», y uniéndolo al hecho del superior potencial del nuevo hardware (PC, Dreamcast, PlayStation 2), los límites a los que puede llegar «Hydro Sports Racing» son insospechados y ni en gráficos, ni en jugabilidad, ni en sonido sabemos hasta dónde pueden llegar. Aún resta esperar unos meses hasta que podamos disfrutar de este juego, pero la espera parece que merecerá la pena.

E.G./D.D.F.



Los efectos de luces, los reflejos y toda la panoplia de efectos visuales estarán cuidados al máximo.



La labor del copiloto o de la escudería se nos dará con unas cuadrículas señalizadoras.

El diseño de los circuitos

Para la creación de todos y cada uno de los circuitos que componen «Hydro Sports Racing», el equipo de diseño de Promethean está empleando horas y horas de trabajo de dibujo para evitar posibles problemas de última hora basados en la estructura de los mismos, e igualmente para conseguir un elevado nivel de detalle en los elementos que los forman, paredes, suelos, rampas, etc. Estos son unos pocos de los miles de bocetos que los encargados están realizando y que muestran, si bien de forma somera, la calidad final que tendrán.

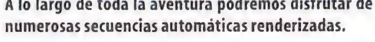




QUARK

La compañía francesa Quantic Dreams parece estar preparándonos una gran sorpresa en forma de interesante juego, mezcla de grandes ideas y avance tecnológico, que ya con las primeras pantallas dice mucho de sí mismo. Entrando de lleno en el terreno de la aventura, este novedoso título se va a acercar un poco a la forma de ver dicho género dentro del mundo de las consolas...

Uno de los animales que acompañarán a Waki en la aventura, le permitirá viajar más rápido.



A lo largo de toda la aventura podremos disfrutar de numerosas secuencias automáticas renderizadas.

Espíritu de consola

Puede que el nombre de Quantic Dream no resulte muy familiar para la mayoría de la gente, pero hay que recordar que son los creadores de títulos como «Omikron. The Nomad Soul» (el cual salió bajo la firma de Eidos y en el que participó activamente David Bowie), con lo que podemos hacernos una idea de la forma de trabajar que tienen estos chicos, así como de su calidad profesional.

DOS MUNDOS EN UNO

«Quark», cuya fecha de salida prevista hasta el momento se va hasta finales del presente año, pertenece al género de la aventura, aunque con una dosis más que importante de acción tipo arcade, nos sitúa en dos universos paralelos, uno de ellos medieval, dominado por la constante pugna entre la espada y la brujería y lleno de milagros, secretos, hechizos y maravillas; el otro pertenece a la época actual, tal y como la podemos percibir nosotros. El personaje central, Waki, es un joven aventurero que ha consagrado sus días de vida a luchar contra una plaga que está devorando su realidad. Con un grupo de animales, que son sus inseparables compañeros de andanzas, Waki viajará entre dimensiones entrando en los inquietantes y siempre peligrosos mundos de «Quark». Aparte de estos dos mundos, existirá un tercero completamente independiente que nos llevará a Londres y nos meterá en el rol de la hermana de Waki, Una –así es su nombre–, una joven huérfana que tendrá que revelar los misterios relacionados con los peligros que acechan su universo.

EL AGUJERO NEGRO SE TRAGA LA REALIDAD

La historia comienza con la aparición de un agujero negro que, con su increíble gravedad, se está tragando hasta la misma realidad y amenaza con hacer lo mismo con la Tierra. Waki y Una deberán descubrir, en primer lugar, el misterio de su origen como Viajeros, así como sus antaño olvidados poderes, lo cual les llevará a lugares y situaciones que jamás habrían imaginado, para después enfrentarse a las horribles criaturas causantes de este caos, viajando por las dimensiones del antimundo, descubriendo porqué todos los universos están desapareciendo en aquel vórtice de oscuridad. Pronto hallarán que su principal adversario es Sir John B. Konrad, un Viajero retirado que ha ideado un horrible plan para convertirse en el único y más poderoso dios de todos los universos. Con sus ejércitos de Krolls, malvados seres de otras dimensiones, se ha propuesto a sí mismo acabar con los dos últimos viajeros con vida, Waki y Una. Los dos héroes contarán en sus viajes con la

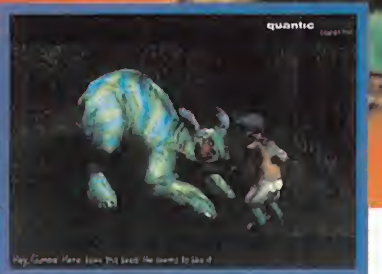


El aspecto de todos los personajes y de los escenarios recuerda mucho al «Zelda» de Nintendo 64.

ayuda de un grupo de animales, cada uno con una habilidad específica de la que podrán hacer uso en todo momento. Como jugadores tomaremos el control de estos animales para que ejecuten dicha acción allá donde decidamos. La faceta argumental más intrigante que presenta el juego es que ni Waki ni Una conocen la existencia del otro. Comenzarán su viaje de forma independiente, sabiendo solamente de ellos en sueños, pero todo de forma muy confusa y en absoluto aclaratoria. Será precisamente en los momentos en que uno duerma, cuando

Las acciones que llevemos a cabo con uno de los personajes, repercutirá directamente en las que tengamos que realizar con el otro





La relación de Waki con los animales será tan próxima que incluso se entenderán hablando.



El pájaro será una de las mascotas que tendrá Una, el otro personaje protagonista del juego.

tomaremos el control del otro, y viceversa. Por supuesto, las acciones que llevemos a cabo con uno, afectarán a las que deba llevar el otro, de manera que deberemos pensar de dos formas y nunca entorpeciendo el camino de uno de los personajes, sino actuando en concordancia. Tanto Waki como Una contarán con aliados animales, cada uno de su propio mundo natal, por lo que mientras Una tendrá de ayuda a un pájaro, un perro y un mono, Waki tendrá como mascotas a unos extraños seres alienígenas, todos ellos con ciertas habilidades especiales.

SECRETOS AÚN POR DESVELAR

Aunque el equipo programador mantiene algunas ideas y aspectos del juego en el más absoluto de los secretos, sí nos han contado que los animales contarán con varios poderes que abrirán muchas puertas a la hora de avanzar en la aventura, por lo que podrán superarse los diferentes escollos de diferentes maneras, dando libertad total a la imaginación del jugador. Al aspecto de los animales hay que sumarle también el apartado de los hechizos, los cuales –también numerosos– añadirán más posibilidades de interacción, dándole al título unas posibilidades que ni siquiera los encargados del producto tienen claro hasta dónde pueden llegar.

En palabras del equipo, el aspecto que más va a convencer a los usuarios, aficionados a este género, será su historia, pues al no ser lineal, sino al desarrollarse tal y como el jugador prefiera y vaya usando a los personajes –lo que puede que lleve a diferentes finales, así como a situaciones completamente distintas a las que podíamos encontrar en una partida anterior–, da muchas posibilidades de acción al jugador, y eso es lo que más les gusta.



Waki

Existe un pequeño grupo de los cuales solamente se sabe su nombre, Los Viajeros, y que no sólo conocen la existencia de otras dimensiones paralelas, sino que también tienen la capacidad de viajar a través de ellas para llegar a otros mundos, algunos de características similares a aquel en el que viven. Waki es uno de estos Viajeros que, siendo abandonado por sus padres, ha tenido que crecer en solitario haciéndose un adolescente fuerte y valiente. Waki vivió con los Quarks, unos pequeños seres que habitaban el valle del Ópalo. El jefe de la comunidad, Fenji, también conocido como Maestro, enseñó a Waki lo básico sobre el combate y la magia. Bajo la aparente calma y paz reinante en el planeta, un mal se estaba gestando, un mal que les obligó a moverse hacia aquel valle y ni aun así parecía que iban a estar seguros, pues el desastre era inminente. Si no se hacía nada, la realidad conocida desaparecería y es precisamente en este punto donde Waki cobraba importancia vital pues era el mejor entrenado de la tribu para enfrentarse al enemigo.



En «Quark» podremos llegar a controlar a dos personajes diferentes de forma independiente, Waki y Una, pero estrechamente relacionados













Las conversaciones con los personajes controlados por la máquina serán de vital importancia.



La aventura dará comienzo en esta aldea, lugar donde Waki ha crecido aprendiendo el arte de la magia.

UN ASPECTO MUY DE CONSOLA

El aspecto gráfico que Quantic Dreams le está confiriendo a «Quark» es, por así describirlo, muy de consola, pareciéndose enormemente a títulos que han salido ya en este formato y con este género. Se nos vienen a la cabeza títulos como «Croc», también versionado al PC o «Zelda: Ocarina of Time» de Nintendo 64, cuya apariencia es similar; unos personajes tipo manga, muy aniñados, una dosis de acción muy desarrollada, que nos lleva a combates casi continuos y unos enigmas que se reducen a la búsqueda sistemática de objetos y a su posterior utilización en lugares concretos. Sin duda, un tipo de aventura que atrae a mucho tipo de jugador, sobre todo adolescente y que puede tener mucho éxito entre los usuarios de PC.

C.F.M./D.D.F.





Una

Una es el personaje secundario del juego. Es una joven inteligente e imaginativa que vive en el actual Londres y que ha crecido en un ambiente de pobreza y austeridad en un barrio suburbial. Poco sabe que tiene un hermano en otra dimensión paralela, Waki, y que ella tiene la habilidad de viajar entre éstas, pero ciertos hechos le harán indagar y descubrir más acerca de esto para, al final, reunirse de nuevo con Waki.



PLAYSTATION® 2
SE BUSCAN JUGONES

El trabajo

¿Te gustan los videojuegos? Pues eso no es suficiente. Buscamos gente con muchas ganas de disfrutar de los juegos más increíbles de Playstation®2 antes que nadie en Europa. Podrás jugar con nuestros mejores juegos para Playstation®2 como FIFA 2001, F1 Championship Edition y SSX, un mes antes que el resto de Europa y después darnos tu opinión sobre ellos. Tienes que estar dispuesto a viajar con un amigo a la sede central europea de EA en Inglaterra y a alojarte en un magnífico hotel. También tendrás que sacrificarte (si consigues el trabajo) y aceptar una consola Playstation®2 y tres títulos de EA. Los 25 mejores candidatos, aunque no sean seleccionados recibirán 2 títulos de EA para esta nueva consola.

Solicitudes

Los candidatos deben visitar en internet la página web de Micromania **(http://www.hobbypress.es/micromania),** hacer clic en el banner de Playstation®2 de EA y registrarse allí. Imprescindible disponibilidad para viajar a EA en Inglaterra el 18 de septiembre de 2000. Y nada más.

Nosotros

Electronic Arts tiene el mayor y mejor catálogo de juegos para Playstation®2 entre los cuales se incluyen FIFA 2001, F1 Championship Edition, James Bond: El Mundo Nunca es Suficiente, Knockout Kings 2001, NHL™ 2001, NBA 2001 y SSX. Una vez registrado recibirás un boletín con información exclusiva de EA sobre sus productos para Playstation®2.

Los candidatos deben estar dispuestos a estar todo el día jugando.

En colaboración con 

Se seleccionarán 7 candidatos el 10 de septiembre de 2000. La fecha limite para recibir solicitudes será el 7 de septiembre a las 23.59 horas. Los candidatos deberán ser residentes de la Unión Europea y tener una edad mínima de 13 años.
Los términos y condiciones al completo se encuentran disponibles en: **http://testers.ea.com/termsandconditions.**





CONCURSO DE VERANO

¡¡ULTIMAS PLAZAS!!

¡¡Apúntate a nuestro conCURSO de verano y gana fantásticos premios!!

Si eres un lector de Micromanía y nos sigues mes a mes seguro que te interesa apuntarte a este curso de verano donde sólo los auténticos expertos en videojuegos tienen oportunidad de aprobar. Participar es muy fácil, presta atención y sigue la pista a la M de Micromanía.
En Micromania 66, 67 y 68 vamos a plantearte en estas mismas páginas 3 preguntas cada mes relacionadas con los videojuegos. Las respuestas se encuentran "escondidas" en las páginas de la revista y las puedes descubrir si prestas atención a los textos: cada respuesta está identificada con una M *y a continuación la respuesta en letra cursiva*. Una vez que hayas localizado las respuestas, todo lo que tienes que hacer es coger el CUPON DE PARTICIPACIÓN –publicado en Micromania 66– apuntar la página donde has encontrado cada respuesta y además, pegar en el lugar identificado la M que representa al mes del concurso. Es importante que guardes el cupón de participación para anotar las respuestas y pegar las M de los tres meses. Sólo si al final del verano nos envías el cupón completo entrarás en el sorteo de los fantásticos regalos que aparecen en estas páginas.

¡Buena suerte y sigue la M de Micromanía!





10 Módems y 10 conexiones Anuales

ARRAKIS
www.arrakis.com
pobladores.com



1 Moto Aprilia SR50 Racing



www.aprilia.com

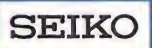


10 Balones de Fútbol marca Adidas



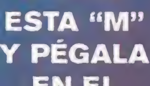
www.dinamic.com

10 Relojes Seiko



www.seiko.com

CORTA ESTA "M" Y PÉGALA EN EL CUPÓN





Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón completo de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "Concurso de Verano"
2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan enviado el cupón completo del número 66 (perteneciente al mes de Julio), con la "M" correspondiente a cada mes junto a las respuestas correctas a las preguntas planteadas en los números 66, 67 y 68 de la revista Micromania, se extraerán tantas como premios hay, repartiéndose aleatoriamente entre todos los ganadores. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 28 de Septiembre de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista Micromanía.
5.- Este concurso será válido sólo en territorio nacional. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y HOBBY PRESS.



2 Gafas Revelator 3D



10 lotes de 1 libro "Rescate en el tiempo", 1 recopilación de 5 CDs con "las 101 mejores canciones del Pop español" y 1 DVD "Existenz"





2 Módems Microlink 56K Internet









3 Webcam Go



www.creative.com

2 Tarjetas VGAS ELSA GLADIAC GeForce 2 GTS 32 MB





2 Reproductores DVD Aiwa XD-DV 290

alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio

40 Entradas a Terra Mítica
(4 por ganador. Válidas hasta fin de año)
www.terramiticapark.com

PREGUNTAS DE AGOSTO

1· ¿Cómo se llama el fundador de Lionhead Studios?

2· ¿Qué equipo de desarrollo ha diseñado "Devil Inside"?

3· ¿Qué equipo de desarrollo fundó Demise Hassabis tras haber trabajado con Peter Molyneux?

El universo del juego online avanza con paso decidido y con zancadas cada vez mayores. La experiencia multijugador cobra más importancia cada día que pasa y su posición es cada vez más estable y relevante dentro del mercado actual, tanto en lo referente a ordenador como a consola. Durante estos últimos meses, Zona Online no ha hecho sino reflejar este dato, al mismo tiempo que informaba sobre las posibilidades y novedades del juego multiusuario, y el camino que se ha ido abriendo hacia un nuevo entretenimiento. A esta propuesta, todos los lectores, aficionados e internautas habéis dado una entusiasta respuesta. Dada la importancia que tanto las compañías como los usuarios están otorgando a esta vertiente del videojuego, a la aparición de decenas de nuevos títulos y el constante aumento de jugadores online, esta sección pretende mejorar su calidad y aumentar sus contenidos, por lo que está sufriendo una importante y más que evidente remodelación. Aumentan las noticias, los trucos, la información detallada sobre nuevos juegos y proyectos, y por lo tanto también deseamos que aumenten vuestra colaboración y sugerencias, y que hagáis de la Zona Online vuestra referencia para todo aquello que tenga que ver con este apasionante campo. La evolución será constante en estas páginas, según lo demande el mercado, los contenidos, los juegos y la información a ofrecer, así como vuestra participación y gustos. Esperamos que el primer lavado de cara que ha sufrido la sección os satisfaga, por lo que nos encantaría que nos dieseis vuestra opinión. Que la disfrutéis tanto como deseamos.

Reportaje

Ultima Worl

Años atrás, «Ultima Online» fue la punta de lanza de los juegos masivos multiusuario. Entre un número que se podía considerar relativamente aceptable de juegos existentes, tan sólo el producto de Origin alcanzó fama a nivel mundial. Pero los tiempos han cambiado y son muchos los disponibles hoy día, de calidad y renombre más que loable. ¿Será capaz la compañía de reconquistar, con esta nueva entrega, la supremacía perdida?



Las conversaciones entre los diferentes personajes controlados por los jugadores serán una constante en este nuevo título online de Origin.



Los combates se realizarán en tiempo real, al igual que ocurría en «Ultima Online», con la salvedad de que ahora serán en 3D.

Una vez confirmado el rumor que se extendió durante el desarrollo de «Ultima Ascension», en el que se decía que Origin no volvería a trabajar en un título para un solo jugador, y que la novena entrega de la épica saga sería la última de una historia centrada en un solo personaje –el Avatar–, la empresa se ha lanzado de lleno a los mundos persistentes, creemos que, en parte, siguiendo razones de peso económico, pues desde que pusieron en marcha «Ultima Online» no han tenido más que beneficios.

El hecho de poder disfrutar del universo de «Ultima», esta vez al mismo tiempo que cientos e incluso miles de personas, le daba un aspecto revolucionario al concepto de jugabilidad y diversión.

Bajo un escenario de corte medieval, y con gráficos bidimensionales, «Ultima Online» nos daba la posibilidad de interactuar en un entorno lleno de lugares que visitar, ciudades con cientos de habitantes y peligros a los que enfrentarnos.

La creación del personaje era el aspecto, tal vez, más revolucionario, pues se alejaba del sistema típico en los juegos de rol en los que había que elegir una clase o profesión, así como unos puntos en determinadas características. Los caracteres de «Ultima Online» empezaban desde cero, incluso en lo referente a clases, pues podíamos elegir una serie de habilidades y, a partir de ahí, comenzar a madurarle dentro de las habilidades pretendidas. El resultado de esto era la posibilidad de hacer, bien clases ambiguas o bien más puristas, pero lo que sí era verdad era que este título de Origin era el juego de rol por excelencia.

Así estuvo durante varios años en los que la afluencia de usuarios crecía a pasos agigantados, acercándose incluso a nuestras fronteras y haciendo que decenas de españoles, a pesar de las dificultades que la lejanía de los servidores conllevaba, se dieran de alta en este sorprendente título y comenzasen sus

Un nuevo nombre, un nuevo juego

ds Online: Origin





Podremos comprar caballos para cabalgarlos y desplazarnos así a mayor velocidad por las nuevas tierras.

Las nuevas razas







Tres son las razas que, en un principio, habitarán el nuevo mundo creado por Origin, cada una con sus propias características físicas y estéticas, siendo más o menos indicadas para según qué profesiones, por lo que tendremos que decidir al principio de la partida hacia dónde queremos dirigir nuestro pasos para, una vez clara la profesión que queremos tomar, elegir en consecuencia. Lo que sí está claro es que no vamos a estar limitados en absoluto en lo referente al progreso de nuestro personaje, sino que tendremos una libertad muy similar a aquella de que hacía alarde el título original, «Ultima Online».

Los humanos ocuparán una posición ventajos, tanto como la raza más numerosa, como la más versátil. No tendrán vetada casi ninguna profesión, desde guerrero a mago, e incluso diferentes clases híbridas.

Los Meer son unos seres con forma de felinos y naturaleza mágica, que a pesar de su aspecto estilizado son sorprendentes aventureros que prefieren las profesiones dirigidas al intelecto o a la destreza, más que a la fuerza bruta.

Los Jukans son los guerreros natos. De sorprendente fuerza y pericia en el manejo de cualquier arma, se cuentan entre los luchadores más diestros del mundo y son capaces de enfrentarse a cualquier criatura y salir victoriosos en la lucha, pues además de con su entrenamiento, cuentan con una determinación férrea.

Conoce «Ultima Worlds Online: Origin»

A fin de que conozcáis el poder del nuevo motor gráfico que Origin ha llevado a cabo para el diseño de «Ultima Worlds Online: Origin», así como la elaboración de procesos como el Motion Capture para los movimientos de los personajes que se está llevando a cabo, este mes incluimos en nuestro CD-ROM, en exclusiva, y a modo de complemento para este reportaje, el vídeo que ha publicado Origin hace pocos días en Internet, ahorrándoos la tediosa labor de bajaros los megas y megas que ocupa. Sentáos delante de vuestro monitor y disfrutad, porque el espectáculo online está a punto de comenzar.

andanzas como valiente minoría, claramente en desventaja frente a los miles de jugadores americanos.

PROBLEMAS EN LOS COMIENZOS

Tal vez hay que decir que la gente de Origin se precipitó un poco a la hora de publicar el juego, pues lo hicieron cuando aún se encontraba en estado de beta, lo cual provocó cientos de errores y caídas de servidor, que tuvieron que ser subsanados online, mediante la "bajada" de megas y megas de actualizaciones que "desfacían" el entuerto. A pesar de todos estos problemas, consiguieron salir adelante y, hoy día, a pesar de la desventaja más que palpable en cuanto a tecnología, «Ultima Online» sigue siendo uno de los títulos que despuntan como los preferidos entre los usuarios de Internet.

UN FUTURO PROMETEDOR A LA VISTA

Aún nos encontramos un poco lejos para saber la fecha real de lanzamiento de «Ultima Worlds Online: Origin», y a pesar de

Gracias a la genial mente de Todd McFarlane, los escenarios tendrán un toque industrial muy propio de sus creaciones.

eso, hemos podido ver en todo su esplendor el inmenso potencial del nuevo motor gráfico que han diseñado los responsables del proyecto, pues ofrece unas resoluciones hasta ahora desconocidas dentro del sector online, un detalle tanto en los escenarios como en los personajes sobrecogedor y unas posibilidades de interacción muy superiores a lo que hasta ahora estábamos acostumbrados.
En palabras de los diseñadores del juego, los jugadores podrán interactuar con cientos de elementos del escenario, podrán intercambiar palabras con los NPCs igual que si hablaran con una persona, gracias al sistema de frases coloquiales que se les está implementando, de forma que reconozcan cualquier tipo de enunciado típico y así no haya que hablarles como si fueran máquinas; y se están diseñando cientos de misiones –o, como se conocen dentro del mundillo, "quests"–, que nos abrirán paso hacia objetos y reliquias tan extrañas como poderosas.
El talento creador de Todd McFarlane se está notando en los diseños de los elementos y personajes, así como de los escenarios, dando paso a unas ciudades mucho más industrializadas, con luz eléctrica, ascensores hidráulicos e incluso seres mecánicos con los que enfrentarnos... pero no todo va a ser futurista, sino que tendremos también una vista al pasado con la ciudad de Britainn, tan clásica y magnífica como siempre, con sus altas almenas y sus casas de adobe; y las tribus de orcos, ettins, las hordas de no muertos, comandados por los liches, atacando sus murallas incesantemente.
Los escenarios serán completamente tridimensionales, por lo que será necesario la adquisición de una tarjeta aceleradora 3D de última generación para su funcionamiento, y el sistema de división del mapeado será muy parecido al de «Everquest»; es decir, por zonas independientes pero, a la vez, interrelacionadas, que precisarán la carga sistemática de disco duro cada vez que atravesemos cada una de las fronteras imaginarias.

NOS MANTENDRÁN INFORMADOS

Ha sido una promesa con la mano en el corazón por parte del equipo de Origin, encargado de la elaboración del producto. Periódicamente, según se vayan produciendo avances en el proceso de creación de «Ultima Worlds Online: Origin», serán publicados en la página oficial del juego (www.uo2.com), para conocimiento de todos los interesados y decir que Origin está preparando una selección entre todos los usuarios de «Ultima Online» para realizar el beta testing del producto durante las últimas semanas antes de su puesta a la venta.
Aún quedan algunas dudas por resolver, como el hecho de si será distribuido el producto en nuestro país, si habrá servidores del mismo en nuestro continente y los requerimientos de sistema que pedirá el juego para su funcionamiento, pero os mantendremos informados según nos lleguen nuevos datos.

Magallanes

Entrevistamos al equipo de Origin

Tuvimos la oportunidad de entrevistar al equipo encargado de la elaboración del juego. Damion «Ubik» Schubert, Jefe de Diseño de «Ultima Worlds Online: Origin», respondió gratamente a nuestras inquisitivas preguntas y, desde luego, tras conocer las respuestas, no pudimos más que quedarnos con la boca abierta, esperando a que este título llegue cuanto antes a nuestro país.

MICROMANÍA: ¿Existirá algún tipo de conexión argumental con «Ultima Online» o la historia de «Ultima Worlds Online: Origin» va a ser novedosa?
DAMION SCHUBERT: *«Ultima Worlds Online: Origin» tendrá lugar en el universo de «Ultima Online», pero en una línea temporal completamente diferente. De hecho, nos transportará más de doscientos años en el futuro. «Ultima Online» (y el universo de «Ultima», en general), tiene unas cantidades tremendas de historia y cultura sobre la que comenzar a construir un juego y, aunque queríamos crear algo que transmitiera un sabor y una sensación completamente novedosos, tampoco queríamos dejar de lado la tan consolidada base de apoyo argumental de «Ultima Online».*

MM.: ¿Por qué ese nombre precisamente? ¿Cuál es la razón de que hayáis suprimido aquel que por lógica debería ser, es decir, «Ultima Online 2»?
D.S.: *Hay varias razones por las que hemos hecho esto. Una de las que más peso tiene es que el equipo de «Ultima Online» estaba preocupado por la posibilidad de que éste podría ser clausurado tras el lanzamiento del nuevo título. Seríamos unos locos si cancelásemos un proyecto como «Ultima Online» ahora que está en su más alto ratio de aceptación y, aún así, parece que*



va a más. Así que preferimos tener dos títulos independientes.
Otra razón es que es un juego completamente diferente; con diferentes parámetros y características, así como distintas prioridades. Por ejemplo, a los fans de «Ultima Online» les gustan ciertos aspectos y decisiones de diseño del juego, que han sido cambiadas en «Ultima Worlds Online: Origin», como por ejemplo el sistema de avance de habilidades de «Ultima Online» que ha sido sustituido en aquel por un sistema de experiencia y niveles.

MM.: ¿Cómo va a ser el sistema de creación de personajes? ¿Habrá algo en común con «Ultima Online»?
D.S.: *Nuestra meta es alcanzar el nivel de libertad a la hora de crear los personajes que tiene «UO», en lo referente a vestuario, vello facial, cabello y opciones de color; dado que las posibilidades de vestimentas existentes en «UO» es enorme, aún no estamos seguros de poder conseguirlo, pero puedo deciros que estamos haciendo progresos en nuestro motor gráfico a pasos agigantados.*

MM.: ¿Entre cuántas razas y clases podremos elegir para los personajes?
D.S.: *Habrá tres razas: los Meer, de naturaleza arcana y con aspecto felino; los nacidos para la guerra, Jukans, y los humanos, clásicos de toda la vida en la serie «Ultima». Todas estas razas tendrán diferentes árboles de habilidades, que les permitirá a todos los personajes de cada raza tener diferencias en lo referente a fuerzas y debilidades. En cuanto a las clases, no existirán como tales definidas en el juego. En «Ultima Worlds Online: Origin» se podrá construir y mejorar el personaje de la forma que el jugador prefiera, avanzando por los "árboles de habilidades". El usuario podría elegir como profesiones la de herrero/guerrero/ladrón, por ejemplo, aunque nunca conseguiría ser tan bueno como alguien que se ha especializado en una sola. Para nosotros, la creación del personaje ES EL JUEGO, y no solamente aquello en lo que tu personaje puede parecerse. Mucho más importante que eso es decidir aquello que tu personaje puede hacer.*

MM.: ¿Cómo será el manejo?
D.S.: *Los jugadores podrán mover a los personajes usando las teclas del cursor, y girar la cámara haciendo uso del ratón. Podrán, además, interactuar con objetos haciendo clic sobre ellos o usando lo que hemos bautizado como los "menús del clic derecho" (los cuales se adaptan al funcionamiento de menús de Windows).*
Nuestra meta es que no sea necesario el uso de manual para poder jugar.



Queremos estar seguros de que el interfaz nunca se interpone en el camino del jugador a la hora de divertirse, por lo que será realmente simple para los nuevos usuarios y, por el contrario, realmente potente y lleno de posibilidades para los jugadores avanzados.

MM.: ¿Cuánta gente está involucrada en la creación de «Ultima Worlds Online» y cuál es el porcentaje de creación en que se encuentra el título?

D.S.: *En la actualidad disponemos de un equipo de cuarenta personas, dedicadas en exclusiva al proyecto, y en cuanto al porcentaje de finalización, nos encontraremos prácticamente a la mitad, aunque es muy difícil llegar a una decisión sobre el número concreto –una gran parte del trabajo realizado se ha centrado en la elaboración de la arquitectura básica del juego, a fin de asegurarnos que el código de programación es tan estable como flexible–. Ahora nos meteremos con el sistema de juego tan pronto como podamos. Es muy excitante ver cómo cosas que son en principio independientes, van relacionándose y uniéndose como un todo.*

MM.: ¿Cuáles van a ser los requisitos mínimos de sistema para jugar apropiadamente a «UWO»?

D.S.: *Aún es demasiado pronto para estar seguros de unas cifras concretas, aunque lo que sí podemos decir con seguridad es que será un título de Windows que requerirá una tarjeta de vídeo más o menos actual y, al menos, una conexión de módem de 28.8. Estamos creando el motor gráfico de manera que sea lo más escalable posible, a fin de que incluso con tarjetas de vídeo y ordenadores algo antiguos, funcione decentemente. Sin embargo, la calidad visual decrecerá sensiblemente, pues queremos dedicar toda nuestra atención y sorprender a aquellos que dispongan de ordenadores y tarjetas de última generación, con una calidad gráfica sin precedentes.*

MM.: ¿Qué va a ocurrir con los jugadores y servidores de «Ultima Online»?

D.S.: *«Ultima Online» tiene aún una larga vida por delante. Los juegos online tiene por regla general una esperanza de vida que ronda los diez años, tal [illegible] fanático seguimiento que han demostrado tener los jugadores de «Ultima Online», aún tenemos muchas cosas que decir al respecto de este título, y en un futuro muy cercano.*

MM.: Una vez habéis visto el resto de juegos online disponibles en la actualidad («Asheron's Call», «Everquest»...), ¿cuál es, en vuestra opinión, aquello que decidirá a los aficionados a este tipo de juegos a decantarse por «Ultima Worlds Online: Origin»?

D.S.: *Un montón de razones. Nuestra dedicación extrema en lo referente al aspecto de completa libertad en la creación y progreso de todos los personajes decidirá a gran cantidad de gente. La libertad que ofrecen los "árboles de habilidades" convencerá a otro tanto. Nuestro mayor deseo es crear un mundo de ficción nuevo y excitante que intrigará a la práctica totalidad de usuarios de Internet. Nuestras miras van mucho más allá de la simple competición y la filosofía de diseño que seguimos, la cual trata de enfatizar la comunidad, el trabajo en equipo y la diversión, es aquello que nos hace sobresalir del resto.*

MM.: ¿Podremos disfrutar los usuarios europeos de un servidor de «Ultima Worlds Online: Origin» en el viejo continente?

D.S.: *Todavía no estamos preparados para anunciar cualquier detalle al respecto de la red de servidores, pero lo que sí podemos decir es que estamos muy complacidos con la que hemos conseguido estructurar para «Ultima Online» y no creemos que la variemos en absoluto.*

MM.: Hemos tenido la oportunidad de ver el vídeo promocional que habéis publicado en vuestra página web y hemos quedado sorprendidos con todo lo que estáis haciendo, realmente impresionante pero, ¿todas las imágenes que vemos en él están en tiempo real, y más en concreto, aquellas en las que podemos ver personajes luchando y llevando a cabo movimientos acrobáticos?

D.S.: *Todas las imágenes que aparecen en el vídeo han sido renderizadas en Max, sin embargo ha sido realizado usando exclsuivamente animaciones del juego. Tienen tan buen aspecto y son tan impresionantes gracias a que hemos contratado a un experto en artes marciales de Hollywood y hemos grabado sus movimientos en nuestros estudios de Motion Capture, que tienen su sede en Canadá. La mayoría de esos movimientos de combate, bailes y demás estarán disponibles, tal cual, en la versión final del juego. Puede que la única excepción sean los saltos con volteretas y demás movimientos en el aire. Hay algunas cuestiones de diseño que solucionar antes de hacer que todo funcione correctamente, pero esperamos solventar la situación sin demasiados problemas y poder introducirlos también.*

Solamente nos resta deciros que aún no habéis visto nada de nada en comparación con lo que os espera...

El rincón del navegante

Geocites, que no Geocities

Navegando por Internet, un avispado internauta, lector de nuestra revista, ha descubierto, por error, una página que se encuentra en construcción y que destaca por lo curioso de su contenido temporal, pero todo hace indicar que esta nueva página irá versada en citas y frases famosas.

"¿Sabían que se está creando una web llamada WWW.GEOCITES.COM?

Me ocurrió un día al intentar acceder a la página web de Geocities que, por error, no presioné la "i", con lo que puse Geocites. En vez de salir error, cosa que era lo que esperaba, entré en esta página aún en construcción, cuyo primer mensaje es la advertencia en mayúsculas, rechazando cualquier alianza, unión o tratado con Yahoo!"

Alejandro Martín

Add-ons para **"Half-Life"**

"Cuando un juego se presta a ser objeto de ampliaciones, modificaciones y mejoras de una forma sencilla y rápida, y con unos resultados realmente agradecidos, como es el caso de «Half-Life», no es extraño que los avispados jugadores se pongan manos a la obra y realicen toda una serie de maravillas del diseño que le dan cientos de horas de vida más a un título que ya lleva bastante tiempo en el mercado.

En la pagina http://zonehl.itgo.com/, la cual está en castellano, bueno, más bien en mexicano, he encontrado muchas cosas nuevas sobre el juego «Half-Life», como por ejemplo «Half-Life Matrix», «Half-Life Golden Eye»..."

Jorge Vizoso Salinas

Echando un vistazo a la página web que nos propones, ciertamente si dispone de gran información acerca del mundo que rodea a «Half-Life», se ofrecen "skins", niveles y datos sobre los nuevos add-ons que están a punto de terminarse. Hemos podido ver algunas pantallas de los que nos comentas y el aspecto es sobrecogedor.

Guía de **«Everquest»**

La idea que nos propone este lector, de apodo Sir Zorro, nos ha estado rondando por la cabeza durante los últimos meses, en los que el auge de los juegos online ha sido más que palpable. ¡Quién sabe! Lo mismo en menos de lo que vosotros os pensáis, os damos una sorpresa muy, pero que muy agradable.

"Todo un acierto el publicar en el numero de junio un especial sobre los juegos en Internet (¡Ojalá fuera en todos los números!). Lo que sí quisiera pediros, al igual que hace la revista con otros juegos, es hacer un especial "patas arriba" de «Everquest», ahora que lo distribuyen en España y que somos legión los españoles que ya jugamos con él. Una idea sería hacerlo en varios números debido a su gran tamaño, publicar los distintos mapas con sus peligros, consejos.... Una buena referencia podría ser la web www.eqatlas.com. Seguro que sería todo un acierto por vuestra parte y así hacer ver a los que aún no disfrutan con este tipo de juegos, las posibilidades que ofrecen."

Sir Zorro

Uno de los fundadores de Yahoo! visita España



Jerry Yang, el fundador de Yahoo!, el buscador preferido por la práctica totalidad de los internautas, visitó nuestro país el pasado 14 de junio. En una presentación que duró toda una mañana, pudimos ver tanto al cofundador y protagonista principal de la velada, como al director general de Yahoo! España, Javier Etxebeste, y a demás gente relacionada con la empresa.

Hay que remontarse hasta 1994, momento en que David Filo y Jerry Yang crean un índice de páginas de Internet por categorías, sin aún bautizarlo con nombre alguno. Tras recibir un millón de visitas al día, deciden ponerle el nombre de Yahoo! Año tras año, Yahoo! se va revalorizando y consigue cientos de anunciantes hasta alcanzar la extraordinaria cifra de cuarenta millones de dólares de valor. Acciones en bolsa, decenas de "mirrors" en diferentes puntos del planeta y millones y millones de páginas web que se canalizan a través del buscador. Considerados ya como gurús y visionarios del mercado de Internet, tanto Yang como Filo siguen al pie del candelero y trabajando codo con codo para hacer de Yahoo! el sitio de Internet más importante del mundo virtual. A este paso, seguro que lo consiguen.

La nueva promoción de Sega

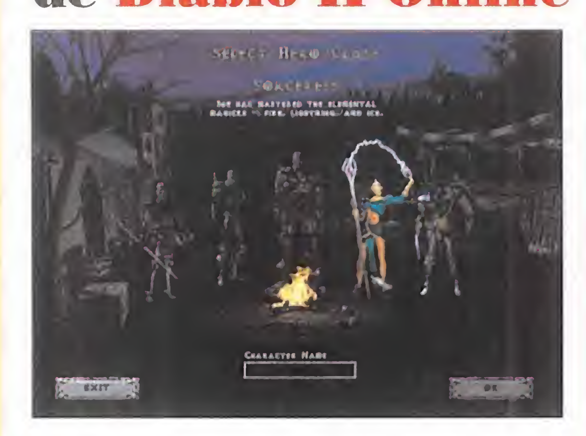
Con motivo de la puesta en marcha del sistema de navegación por Internet y de la conexión online de Dreamcast, Sega ha puesto a la venta un nuevo pack de Dreamcast, en el que además de la consola se incluye como regalo el primer título que ha salido con opción online, «Chu Chu Rocket!», todo ello a un precio de 39 990 Ptas.

Sin duda, todo un reclamo para aquellos que todavía no disponen de la consola de Sega, aunque también pone en un brete a los comerciantes, pues a no ser que Sega haya dispuesto esta situación, tendrán más de un problema para liquidar el stock restante de Dreamcast, que carecen de promoción.

¿Saldremos de la prisión?

El proyecto online de Dinamic va viento en popa. Según palabras del equipo encargado del proyecto, puede que exista una beta jugable para el mes de septiembre, aunque siempre está sujeto a cambios de fecha. Ya han finalizado todo lo referente al apartado gráfico, quedándoles lo más complicado, la inteligencia artificial.

Puesta en marcha de Diablo II Online



Los servidores de «Diablo II» ya –por fin, después de tanta espera– se han puesto en marcha, tanto en América como en Europa, lo cual ha sido acogido con gran agrado por los usuarios del viejo continente.

Sin embargo, el hecho de que aún estén haciendo pruebas provoca toda suerte de desconexiones, lag y, por supuesto, muertes involuntarias de personajes... por suerte no se pierde experiencia como en «Everquest».

Chu Chu Rocket! un éxito

El primer juego de Dreamcast que aprovecha las posibilidades de la consola de conectarse al mundo online, está siendo todo un éxito sin precedentes. El hecho de que vaya tan bien, además de a la conexión y el colorido de las páginas webs oficiales, hay que achacarlo a la diversión intrínseca del juego, que se multiplica por 1 000 cada vez que nos adentramos en una partida con varios jugadores de cualquier otra parte del mundo.

Los otros títulos de Verant

A pesar de que la mayoría de los internautas y jugadores online solamente conocen a Verant Interactive por su asociación con Sony y por la creación por su parte del genial «Everquest» y la expansión del mismo «Everquest: Ruins of Kunark», esta compañía lleva ya bastante tiempo en el candelero, hasta tal punto que ya han llevado a cabo la elaboración de cuatro títulos más, los cuales tienen gran éxito en el extranjero, primero porque su calidad es más que notable y, segundo, porque tocan dos de los géneros más jugados dentro en Internet, es decir, estrategia en tiempo real y juegos de mesa.

El primero de ellos es «Sovereign», el cual es el primer juego de estrategia en tiempo real completamente online que se ha realizado, incluso anterior a «Mankind 1.5». Las posibilidades de éste son enormes, así como su calidad tecnológica, también muy elevada. Los gráficos son tridimensionales y podremos manejar toda clase de unidades, tanto marítimas como aéreas y terrestres. Habrá diferentes niveles tecnológicos que nos permitirán crear nuevos tipos de unidades.

Para conseguir más información acerca de este título, solamente tenéis que acercaros a la página http://www.station.sony.com/sovereign/.

El segundo título es «Chron X», un juego de cartas, muy al estilo de «Magic: El Encuentro», pero con sus propias reglas y un estilo futurista, entre lo cyberpunk y lo caótico, y donde tendremos gran variedad de cartas con las que construir nuestro mazo. Los gráficos tienen muy buena calidad, así como la calidad de conexión. No pide unos requerimientos excesivos, pues se necesita como mínimo únicamente un 486 DX/66 MHz, y, lo mejor de todo, es que tanto la conexión como el juego son completamente gratuitos. Podemos bajarnos de la página oficial el programa instalador y, después, conectarnos sin tener que pagar ninguna clase de cuota. No es tan espectacular gráficamente como cualquiera de los otros títulos de Verant, pero puede ofrecer muchas horas de diversión.

La página oficial en la que podréis tanto ver información del título, como bajaros el software necesario es http://www.station.sony.com/chronx/.

El tercer juego es «Tanarus», al igual que «Chron X» completamente gratuito, y nos ofrece la posibilidad de introducirnos en un combate de pesadas máquinas de guerra. Tanto el escenario como los vehículos y elementos existentes han sido realizados a base de polígonos texturizados, por lo que será recomendable disponer de una tarjeta aceleradora 3D en nuestro ordenador.

La página web desde la que podremos conseguir información complementaria y bajarnos el software es http://www.station.sony.com/tanarus/.

«Fantasy War» cierra el cuarteto de títulos realizados por Verant Interactive. En este juego de estrategia por turnos, situado en una alternativa Edad Media, es donde deberemos formar nuestro reino desde la nada y hacer avanzar a nuestra armada, para que conquiste los reinos de los demás jugadores. Unos gráficos decentes bidimensionales y grandes opciones de juego son los dos aspectos que más caracterizan a este título.

Para obtener más información acerca del juego «Fantasy War» podéis dirigíros a la página web http://www.station.sony.com/fantasywar.

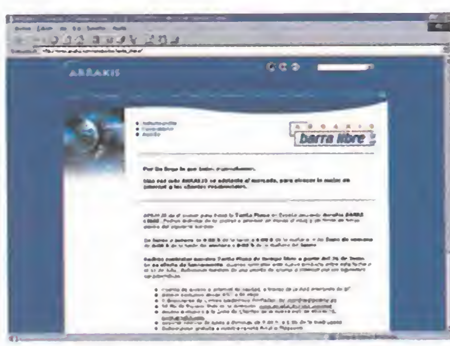
¿CÓMO PARTICIPAR EN LA ZONA ONLINE?

La dirección de e-mail, que ya conocéis de sobra por haber participado en otras ocasiones, zonaonline.micromania@hobbypress.es, va a seguir manteniendo la misma función de medio de comunicación entre los lectores y la revista. A través de ella podréis hacernos todas las preguntas que queráis, contarnos trucos que habéis descubierto, consejos, etc.

A partir de este mes, hay que añadir una nueva forma de colaboración. Queremos que la lista de los mejores la elaboréis vosotros para que sea precisamente la opinión de los internautas y jugadores online la que la forme. El sistema será muy sencillo; tendréis que acceder a Micromanía Online, www.hobbypress.es/MICROMANIA, y desde ahí a la sección de la Zona Online que se ha habilitado al respecto. Presentaremos una lista de los mejores juegos del momento, a los cuales tendréis que dar una puntuación de 1 a 5, según vuestra preferencia.

No puede ser más sencillo colaborar en la Zona Online. ¿A qué estáis esperando?

Nacen los primeros servicios de tarifa plana



Con el nombre de "Arrakis Barra Libre", esta compañía ofrece el primer servicio de tarifa plana que podremos disfrutar en nuestro país. Arrakis ofrece esta iniciativa al usuario particular, el cual funcionará de las 8 de la tarde a las 8 de la mañana, de lunes a viernes y para los fines de semana, de 8 de la tarde del viernes, a 8 de la mañana del lunes. Se puede decir que "Arrakis Barra Libre" es el primer paso hacia una tarifa plana completa, pues este servicio va a utilizar la misma línea telefónica que el resto de conexiones. Disponible desde el día 26 de junio y a un precio de 4950 Ptas. al mes + IVA, dará una velocidad real de 56 kb y hasta 10 MB de espacio particular para el diseño de una web propia, cinco cuentas de correo electrónico sin límite de capacidad, atención al cliente permanente a través de un número de teléfono 902 y una suscripción gratuita a la revista Arrakis Magazine –www.arrakis.com–. Otras ofertas ya disponibles son, por un lado, para los clientes de Retevisión, la que ofrece EresMas –www.eresmas.com, cuyo precio rondará las 2.600 Ptas. y para la que no se cobrará ningún tipo de conexión ni de alta y el único requisito es ser cliente de Retevisión, y la otra la de Terra –www.terra.com–.



Asheron's Call, cada vez peor



Cada día que pasa, «Asheron's Call» pierde más y más adeptos. Parece ser que el intento de Microsoft por colarse en el terreno de los juegos online no ha sido todo lo fructífero que debía. Se le atribuye este fracaso al hecho de no disponer de servidores dedicados, sino de funcionar a través de MS Gaming Zone, lo que supone un atraso y una pérdida en la calidad de la conexión.

FLASHES.COM

El pasado día 20 de junio, Intel llevó a cabo una interesante rueda de prensa en la que se comentaron, entre otras cosas, la evolución de Internet desde sus comienzos hasta la actualidad, y cómo afectó, en concreto, al mercado español. Igualmente, se presentaron las nuevas expectativas de la empresa, dentro de este terreno en particular.

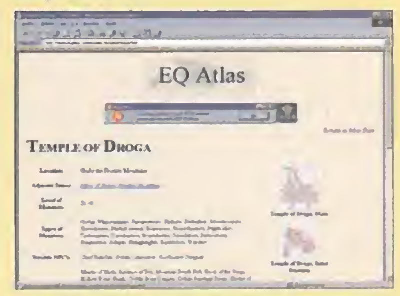
Terra ofrece –www.terra.com– servicio de tarifa plana para navegación por Internet, desde el día 10 de julio y a un precio de 2750 ptas + I.V.A. Con esta ya son tres las compañías que ofrecen este servicio a todos los internautas. Esperemos que esta tendencia siga al alza y en breve sea más barata la tarifa.

Telecinco, Grupo Correo y Fininvest lanzan en España Jumpy.es, un portal que dispone, entre otras cosas, de buscador, servicio de correo electrónico, mensajes a móviles, información sobre deportes, cine, televisión, viajes y posibilidad de participar en juegos online. El equipo diseñador de Jumpy.es es el mismo que se ha encargado de la creación de las páginas web de "El Gran Hermano" y "Caminando Entre Dinosaurios".

FLASHES.COM

LA WEB del mes

Este mes incluimos dos páginas web de obligada visita para todo explorador de los mundos de «Everquest», que quiera moverse por el continente de Kunark con alguna posibilidad de salir con vida, y encontrando ese objeto de fantásticas propiedades que tanto bien puede hacerle. Siendo las dos primeras que comenzaron a sacar información gráfica sobre la expansión de «Everquest», estas dos páginas web son también las que mayor cantidad de datos ofrecen ak usuario, gracias tanto al duro trabajo de sus diseñadores como a la colaboración de los esforzados jugadores que no cesan de hacer descubrimientos y publicarlos, a fin de que el resto de la gente pueda también disfrutar de ellos sin problemas.



La primera página es www.eqatlas.com, que se centra más en la descripción y localización de las diferentes zonas que componen todo el universo de «Everquest» y que se caracteriza por ser siempre la primera en descubrir nuevas zonas, como es el caso de The Hole, una nueva zona que ha sido activada recientemente, que se encuentra en el continente de Odus. También ofrece trucos para movernos por las diferentes zonas, y los mapas a todo color de cada una de ellas.



La segunda página es www.eqmaps.com, tal vez mucho más completa en lo referente a descripción de los objetos y de los monstruos, y además ofrece mapas de las diferentes zonas, pero el diseño de la página se hace un poco más complejo y embarullado que el de eqatlas; sin embargo, es esta última la que todo viajero experimentado elegirá por su más exhaustiva explicación.



Tu lista

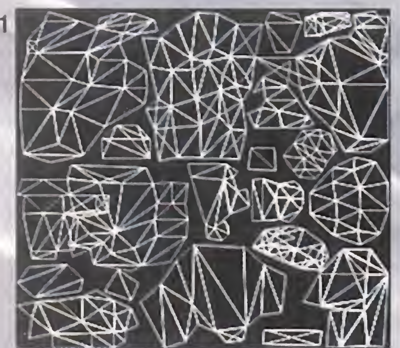
Este ranking lo hacéis vosotros, queridos navegantes, por lo que os pedimos que enviéis al buzón de la Zona Online, aquel juego que más os gusta y, mes tras mes, nosotros sumaremos todas las votaciones, a fin de confeccionar la lista.

- ■ Everquest: Ruins of Kunark
- ▼ Quake III
- ■ Unreal Tournament
- ■ Ultima Online
- ▼ Homeworld
- ▼ Asheron's Call
- ▲ Vampire: La Mascarada - Redemption

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

Skins y arte digital

En entregas anteriores hemos conocido gran parte de los aspectos técnicos relacionados con la creación de skins. Ha llegado el momento concluir esta faceta de la personalización de videojuegos 3D con una introducción a la parte artística del tema.



1 Wireframe creado por Rorschach del modelo Visor de «Quake III». Se hace casi imprescindible emplear un wireframe si queremos crear una skin propia.



2 El wireframe aplicado directamente al modelo carece por completo de vida.

Hemos recorrido un largo camino desde que descubrimos las posibilidades de personalización que admiten los modernos videojuegos 3D. Desde entonces, nos hemos concentrado fundamentalmente en la creación de skins para «Unreal Tournament» y «Quake III Arena». Podríamos continuar profundizando en el tema casi indefinidamente, abarcando más juegos o puliendo las dificultades técnicas que pudieran surgirnos en los que ya conocemos. Naturalmente, para cuando hubiéramos cubierto completamente todos los aspectos relacionados con skins, habrían aparecido nuevas versiones de los juegos ya tratados y tendríamos que empezar de nuevo.

Posiblemente ésta sería la opción ideal para los más entusiastas de esta faceta de la personalización de juegos. Sin duda alguna, hemos dejado algunas cuestiones técnicas sin analizar y tendréis que enfrentaros a ciertos problemas que no hemos podido tratar en estas páginas, pero ya sabemos lo suficiente para afrontar tales problemas. Si vuestra intención es dominar la materia completamente, estáis en una posición inmejorable para lograrlo: ¡Ánimo!

No podemos, sin embargo, despedirnos de las skins en este punto. Los artistas digitales que crean skins para videojuegos no se preocupan tanto de ficheros "utx" o formatos gráficos, como de los aspectos realmente creativos de cada uno de sus proyectos. Si reflexionamos detenidamente sobre este hecho, sabremos a qué nos enfrentamos. Incluso los artistas aficionados que podemos encontrar en Internet, llevan años trabajando con sus herramientas de dibujo, diseño y retoque fotográfico. Además, todos ellos llevan ese mismo tiempo realizando skins para todos aquellos juegos que les llamaran la atención ¡no es extraño que sean capaces de dejarnos boquiabiertos con sus trabajos!

Nuestro objetivo, en lo referente a los aspectos artísticos, es similar que el que hemos alcanzado con los técnicos: situarnos en un punto a partir del cual cada uno de nosotros pueda avanzar sin más límite que el de su imaginación, sin embargo, la magnitud del problema es enorme y podríamos tratarlo durante cientos de páginas sin abarcarlo completamente.

Vamos a afrontar nuestro reto de un modo diferente. Explicando unos pocos conceptos y técnicas muy sencillas que si bien no os convertirán en expertos, os permitirán lograr efectos curiosos que os animen a profundizar en el tema.



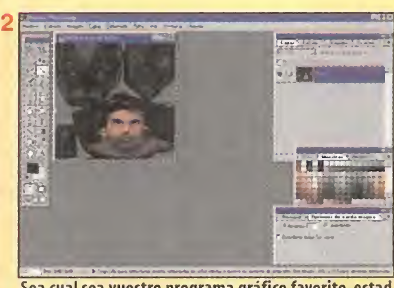
3 Éste es el Wireframe coloreado por zonas. Conviene familiarizarse con cada una de las partes.

Unreal y la paleta de colores

Cuando creamos skins para «Unreal Tournament» hay algo que debemos tener en cuenta. En este juego, las skins tienen 256 colores. Esta limitación en el número de colores requiere menos potencia del hardware a costa de una calidad gráfica algo más discreta que la lograda en «Quake III». En realidad, 256 colores bien escogidos son suficientes para lograr unos gráficos de calidad, como se puede apreciar en la figura 1, sin embargo, para crear nuestras propias skins debemos tener en cuenta que no podemos emplear más que esos colores.

1 Pese a emplear sólo 256 colores, la calidad alcanzada en las skins de «Unreal Tournament» es altísima.

Existe una particularidad al respecto de estos colores. Las tarjetas gráficas de los ordenadores trabajan con lo que se llama "paleta de colores". Nos la podemos imaginar como si dentro de nuestro ordenador hubiera 256 botes de pintura. Al arrancar «Unreal Tournament», el propio juego llena esos 256 botes de color con los colores escogidos por los desarrolladores del programa. Si en todo el juego no aparece ni un solo color amarillo, los programadores no cargarán ese color en la tarjeta gráfica, de modo que aunque nosotros fabriquemos una espectacular skin de color amarillo, a la hora de jugar, nuestra skin no será de este color, sino que adoptará el color del bote de pintura donde nuestro programa gráfico creía que estaba el amarillo.



2 Sea cual sea vuestro programa gráfico favorito, estad atentos a la paleta de colores empleada.

La solución, por supuesto, es emplear siempre la paleta de colores de «Unreal Tournament». En la figura 2 podemos apreciar cómo existen una serie de colores propios del juego. Cuando utilicéis un programa gráfico estad atentos a la paleta si no queréis que vuestras skins se modifiquen al cargarlas. Por cierto, la gestión de la paleta de colores es uno de los puntos fuertes de Paint Shop Pro. Tal vez sea buena idea echarle un vistazo a esta herramienta.

Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a:
Hobby Press, S.A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre TALLER DE JUEGOS. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: *tallerjuegos.micromania@hobbypress.es*

APRENDER PASO A PASO

Vamos a practicar con el modelo Visor de «Quake III Arena». Este modelo es de los más empleados por los creadores de skins, por lo que disponemos de su wireframe y nos ahorramos el paso de crearlo. Además, al emplear un modelo de «Quake», podemos emplear las herramientas de visualización disponibles para los modelos de este juego. Como principiantes, nos resultará muy útil poder comprobar nuestros progresos de un modo rápido y sencillo.



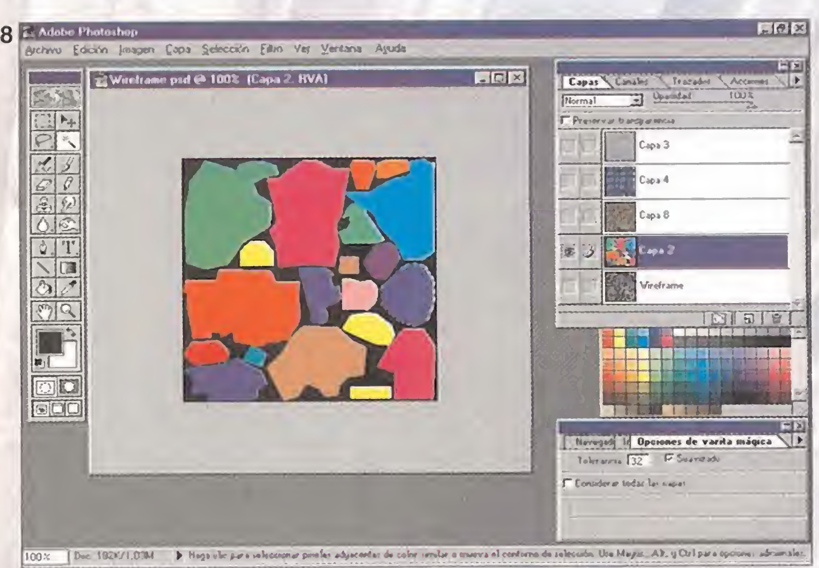
4 Nos podemos hacer una idea de los pobres resultados que obtendremos empleando colores planos.

Para nuestro trabajo vamos a emplear Photoshop, ya que la posibilidad de trabajar con capas nos resultará infinitamente útil. Aunque en el ejemplo vamos a emplear la versión 4, con cualquier versión posterior trabajaríamos de una forma muy similar.

En la figura 1 tenemos el wireframe del modelo Visor, y en la figura 2, ese mismo wireframe proyectado sobre el modelo. En un principio, nuestra tarea parece fácil. Basta colocar los colores adecuados en los lugares apropiados.

Si nos fijamos en la figura 3, podemos apreciar cómo hemos pintado las diferentes áreas que componen el wireframe. En la figura 4, podemos ver la skin proyectada sobre el modelo. Las skins como las de la figura 3 nos sirven

8



Una típica disposición cuando trabajamos con alguna skin. Aunque estamos empleando la versión 4 de Photoshop, no sufriremos cambios serios con alguna de las posteriores.

9



Hemos aplicado una textura al hombro del modelo.

para identificar las diferentes partes que se proyectan sobre el modelo. También nos serán útiles para seleccionar diferentes porciones de la imagen, pero en este caso nos va a servir para reflexionar un poco sobre la imagen.

En primer lugar, para crear una skin tendremos que seleccionar combinaciones de color mejores que las de la figura 4, pero aunque lo hagamos, podemos darnos cuenta de que los colores quedan demasiado planos y poco creíbles. Esto es debido a que en la realidad, los colores no son nunca tan uniformes ni perfectos. Se pueden conseguir colores más realistas, sin embargo, a veces es más fácil buscar una buena textura y aplicarla al modelo.

APLICAR TEXTURAS

En nuestro ejemplo, vamos a aplicar tres texturas. La figura 5 es la textura metálica que creamos en la entrega anterior. Las texturas de las figuras 6 y 7 las hemos obtenido de Internet. Esta última es una fotografía de una superficie real.

¿Cómo aplicar una textura a una parte de la skin?

Debemos cargar el wireframe, la skin con colores planos y las tres texturas en tantas capas como sea necesario. Seleccionamos la capa que contiene los colores planos y en ella, empleamos la herramienta "varita mágica" para seleccionar el hombro del personaje. Podéis observar este proceso en la figura 8.

A continuación, seleccionamos la capa con la textura metálica. En ella aparece seleccionada la misma zona del hombro que habíamos escogido antes. Empleamos "Edición/Copiar" y seleccionamos de nuevo la capa de colores (desactivad la visibilidad de las otras capas para que no molesten). Mediante "Edición/Pegar" se crea una nueva capa con el trozo metalizado de hombrera en el sitio correcto.

Finalmente, escogemos "Capa/Combinar Visibles" para fundir las dos capas (hay que asegurarse de que no hay más capas visibles antes de aplicar esta herramienta). El resultado lo podéis apreciar en la figura 9.

Después de aplicar todas las texturas obtenemos la skin de la figura 10. El resultado aplicado al modelo es el da la figura 11. Si analizamos la figura podemos llegar a algunas conclusiones. La textura de la figura 6 queda bastante bien en el modelo. La de la figura 7,

5



6



7



Vamos a emplear estas tres texturas para enriquecer nuestro modelo. Como veremos, una de ellas no es demasiado adecuada.

pese a lo interesante que parecía en un principio, no le sienta muy bien, además hay zonas en las que no hemos aplicado la textura correcta. En cualquier caso, lo más interesante del modelo es la textura metálica.

Aunque es una textura bastante correcta, parece plana y sin vida, como les ocurría a los colores planos del comienzo. ¿Qué está pasando?

SOMBRAS

La textura no parece real porque no tiene ningún tipo de sombreado. Aunque durante el juego, el motor 3D aplica luces y sombras a los modelos, si queremos crear una buena skin, las sombras son algo que no podemos ignorar. Nos vamos a concentrar en la textura metálica, pero en una skin real habría que tener en cuenta todas las partes del modelo.

¿Qué tipo de sombras vamos a aplicar? Sencillo. Vamos a imaginar que el personaje está iluminado por una luz ambiental que proviene de encima de la cabeza del personaje. Eso significa que, por ejemplo, los hombros estarían claramente iluminados, el pecho algo menos y los costados aún menos, puesto que los taparían parcialmente los brazos.

Una de las formas más cómodas de oscurecer zonas es aplicar la herramienta "subexponer". Aplicadla a la opción de "medios tonos" y con exposiciones mayores cuanto más queráis oscurecer. Para practicar podéis variar entre 75%, 50% y 25% según queráis oscurecer más o menos.

En la figura 12 podéis observar cómo hemos oscurecido diferentes zonas de la textura metálica, y en la figura 13, la skin aplicada al modelo.

El aspecto de la textura metálica es mucho mejor ahora. Podemos hacernos una idea de la importancia del sombreado en la creación de skins. Os invitamos a examinar el sombreado de las skins creadas por el equipo de «Quake». Podréis apreciar que, en general, son más sutiles que las que hemos aplicado nosotros, ya que nuestra intención era crear un efecto dramático fácil de percibir.

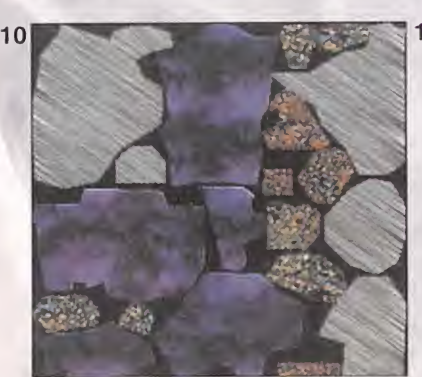
El aspecto final del modelo no está mal, sobre todo si tenemos en cuenta que en realidad deberíamos eliminar una de las tres texturas, que no ha resultado apropiada y que deberíamos cambiar la distribución de las texturas en algunas zonas. Aunque sólo hemos usado dos técnicas, estamos en disposición de crear alguna skin interesante si buscamos las texturas adecuadas y somos cuidadosos aplicándolas. ¡No está mal para nuestro primer día como artistas digitales!

CAMBIO DE RUMBO

En este punto nos despedimos de las skins. Nos hemos divertido y hemos aprendido. Con práctica y creatividad vuestro trabajo puede ser tan bueno como el que se encuentra en Internet. Ahora ha llegado el momento de buscar nuevos desafíos. Los modelos 3D y los niveles para videojuegos nos están esperando, pero no os olvidéis de lo que sabemos, después de todo, si creáis un modelo para vuestro juego favorito... ¿No habrá que hacerle una skin?

D.V.S.

10



Todas las texturas han sido aplicadas. Al observar el modelo podremos apreciar que algunas de nuestras elecciones no has sido muy correctas.

11



Las texturas aplicadas. La textura metálica es muy plana y da un aspecto pobre.

12



Aplicamos sombreados a las partes metálicas.

13



Hemos aplicado un par de trucos y se puede apreciar que bastarían para lograr alguna skin llamativa.

Por: Penélope Labelle

Décimo séptima reunión de ésta que es vuestra sección. Efectivamente, en los meses que transcurren durante la época estival, el movimiento dentro del sector no es demasiado grande, pero sí parece que a la vuelta de la esquina tenemos grandes juegos esperándonos.

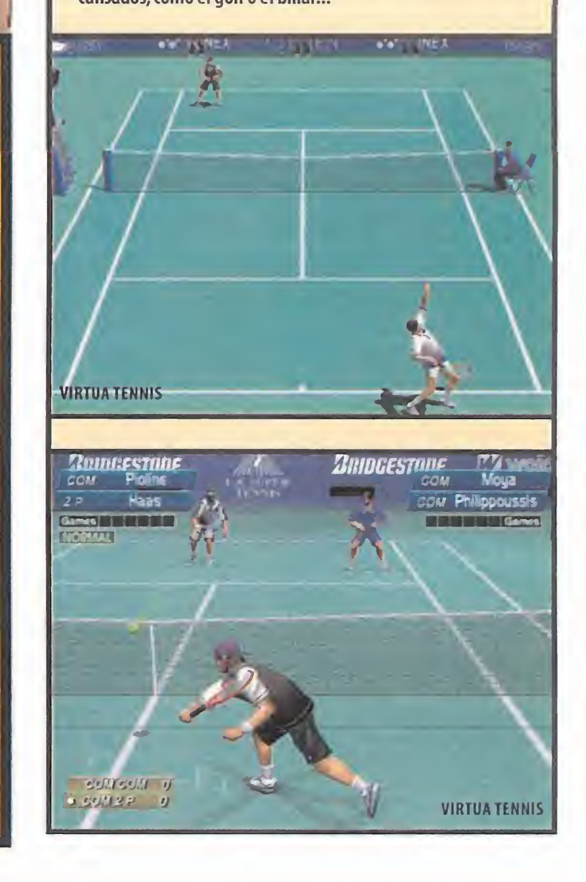
Cuando aprieta el calor...

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Estos meses de verano el movimiento del sector no es demasiado llamativo que digamos, aunque sí se ven en el horizonte grandes títulos esperados desde hace ya mucho tiempo. Y, como no podía ser de otra manera, nos referimos a «Blade» –después de levar más de cuatro años de desarrollo–, pues sus creadores afirman que muy pronto, y antes de lo esperado, el juego estará en nuestras manos. Desde luego, y sin tener nada en cuenta el patriotismo que nos puede llevar a júbilo en determinados momentos, la calidad que se ha podido ya demostrar de lo que será el juego, despeja toda clase de dudas de por qué este terrible retraso.

Otro de los esperados, aunque no tanto –por aquello de que no es un producto "made in Spain"–, es «Deus Ex», del que sus creadores afirman también que estará pronto en las tiendas especializadas y que nos demostrará, como también lo hará «Blade», que en esto de los arcades 3D no está todo dicho, pues Eidos asegura que plantea una nueva forma de afrontar este tipo de juegos, añadiendo además un toque aventurero que seguro

Carrusel Deportivo

Para todos aquellos que sean apasionados del deporte de la raqueta, que además deben de estar de enhorabuena debido a los títulos que están saliendo últimamente –aunque no de demasiada calidad–, decirles que uno de los que más me ha dejado impresionada es el próximo título de Sega Sports para su consola, Dreamcast, «Virtua Tennis», que desde ya os aconsejo a todos los afortunados poseedores de una, ya que la calidad, jugabilidad y adicción que provocan en cada una de las personas a las que les he visto probarlo es sorprendente, lo que dice mucho en pro de este programa, que pronto podréis disfrutar. Para los que posean sólo un PC, decirles que la apuesta más fuerte por el momento es «Roland Garros 2000», pues el otro disponible que hay, «All Star Tennis 2000», deja mucho que desear, aunque también pueden optar por cambiar de deporte y hacerlo con deportes menos cansados, como el golf o el billar...



VIRTUA TENNIS

VIRTUA TENNIS

Acción Frenética

Parece que la idea de presentar nuevas opciones para los juegos, con el fin de hacer refrescar la mente de los programadores ha sido todo un éxito, a juzgar por la cantidad de cartas y e-mails que he recibido contándome vuestras ideas. Como no quiero que el espacio se reduzca por mi charla, ahí va otra aportación de Javier Rodríguez:

"Pienso que el futuro cercano de los videojuegos pasa por el reconocimiento de voz (o al menos una serie de palabras clave). Un ejemplo podría ser un Terminator de metal líquido (como el de la película), tomando la vista de tercera persona (o varias pantallas si se manejan varios) y cuyos controles serían ratón, teclado y un micrófono portátil. Entonces, pronuncias palabras clave, como Garra, Lanza, Fuerza (en ataques corta distancia), Velocidad, Agilidad, Salto, Trepar (cambia sus característica clave en detrimento de otras), Formar objeto (con parte de su metal mini-unidades que atacan, espían o distraen), Escudo, etc. Estos cambios irían acompañados de formas nuevas, características y comportamientos distintos con ventajas e inconvenientes. El cambio sería más complejo, con más limitaciones. Los oponentes usan láseres que evaporan el metal, y éste se recupera fusionándose con otros de su misma especie.

Pueden fusionarse (con más técnicas o más poderosas) o usarlos a la vez, en equipo.

El reconocimiento de voz sería muy útil para hechizos, golpes y/o técnicas para juegos de rol, lucha, estrategia, deportes, simulación, acción, etc. No sería nada nuevo, pero sí más intuitivo, con menos botones. Lo que quiero son juegos más complejos al alcance de todos, al fin y al cabo..."

La verdad es que razón no le falta en cuanto a la utilización de la voz para la comunicación, ya sea con el ordenador –para un solo jugador– o para comunicarse con otros, pues así no hay que soltar la mano del ratón ni del teclado. En cuanto a tu idea, no está del todo mal, pero lo principal que creemos que se necesita para este mundillo es originalidad, y no conceptos basados en determinadas películas. De todas formas, gracias por tu participación, Javier.

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*

En la Boca del Volcán

En la visita que hizo Micromanía a mediados de junio a Seattle, a las oficinas de Monolith Studios, todos los representantes de la prensa nos quedamos perpejos a la vez que ilusionados, pues dicha compañía anunció oficialmente la puesta en desarrollo de la secuela de «Aliens Vs Predator», aunque aún no se sabe el nombre que llevará. Lo que sí es cierto es que estará basado en su nuevo motor 3D, LithTech 3D 2.5, que cuenta ya con un gran potencial.
Los chicos de Bethesda están desarrollando un nuevo programa, «Echelon», un programa futurista de cambate aéreo, que contará con la última tecnología. Los jugadores podrán pilotar aviones futuristas a través de diferentes campañas en contiendas que contarán con más de ocho horas de velo reales. La historia nos situará en un futuro año 2351, en el cual encarnaremos el rol de un piloto de un escuadrón combatiendo contra hordas de aliens en escenarios gigantescos. Como es habitual hoy día, «Echelon» contará, además del consabido juego para un solo jugador, con opciones multijugador –deathmatch, cooperativo...–.
Ritual Entertainment tiene casi listo su lanzamiento estrella del ano, «Heavy Metal F.A.K.K. 2», del que estamos seguros muchos de vosotros estaréis ansiosos por echarle la mano encima. Ciertas fuentes revelaron que estaría disponible en el mercado americano para finales de agosto, aunque mucho nos tememos que se irá mucho más allá, al final.
Codemasters, además de sus titulos en desarrollo ya conocidos, como «Colin McRae Rally 2.0» para PC, también tiene otro arcade de coches, esta vez de todoterrenos, que según lo visto hasta el momento tendrá un aspecto realmente innovador y espectacular. Su nombre será «Insane», y podremos elegir entre una amplia variedad de vehículos, así como escenarios llenos de detalles, además de las consabidas opciones multijugador que vendrán a ampliar la jugabilidad del programa.
También están preparando los chicos de Codemasters un juego basado en el billar, cuyo nombre será «World Championship Snooker», y que estará disponible en otoño de este mismo ano para compatibles. Será un juego destinado a los fanáticos del billar, pero también para los que nunca se han decantado por este billar, ya que los límites entres la realidad y el juego serán casi inexistentes, lo que puede dar una idea de lo que está logrando la compañía con este título.
El espacio se acaba, así que el próximo mes seguiremos informando.


ECHELON


HEAVY METAL F.A.K.K.2


INSANE


WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

muchos agradecerán. Pero lo mejor es que entremos en harina de otro costal.

PROBLEMILLAS VARIOS

Mario Sánchez, de Sevilla, nos dice que en niveles avanzados de «Tomb Raider IV» al guardar y recuperar después la partida se producen errores que no dejan utilizar determinado armamento. Desde aquí es bastante difícil que una servidora te pueda responder al problema, pero puedo darte varias opciones para que compruebes. En primer lugar, hay ocasiones en las que, en cualquier juego, la partida que guardemos puede tener un error, bien porque el disco duro estaba trabajando en demasiadas cosas o bien por causas "desconocidas" de la Informática, pero el caso es que puede ocurrir, en cuyo caso te recomiendo que vuelvas a una partida anterior y vuelvas a jugar y a guardar para ver si así se arregla el problema. Otra solución viene dada porque, efectivamente, sea un problema del juego, que se "pega con la configuración de tu equipo, y seguramente necesites actualizar el juego a una versión mejorada, algo que suele suceder en el ochenta por ciento de las veces y que normalmente corrige el error, así que te recomiendo que lo hagas.



BLADE

Nuestro amigo Juan José López, de Cádiz, tiene un problema con «Shadow Man». Efectivamente, el juego se me colgaba donde tú mismo dices –cuando llegas a las jaulas del asilo para coger el tren que se activa con la llave del ingeniero–, saliendo a Windows, pero entonces instalé la actualización correspondiente y el juego ya no me dio más problemas. También lo que probé a hacer fue actualizar los drivers de mi tarjeta aceleradora 3D, por si acaso dicha actualización no me arreglaba el problema, pero sí que lo hizo. Así, con esto, lo que quiero decirte es que ese problema se debería haberte arreglado con la instalación de este parche, y como no ha sido así, lo mejor es que lames al servicio técnico del juego, que normalmente solucionan problemas de este tipo, ya sea por teléfono o por e-mail.
Enrique Sobrino, como muchos otros de todos los que leéis estas páginas, quiere saber cuándo saldrán juegos de la talla de «Blade» u «Obi Wan». Pues, ¡ojolá lo pudiéramos saber cuanto antes para empezar a ahorrar para comprarlo! Desgraciadamente, a pesar de que las compañías se empeñan en darnos fechas del lanzamiento de sus productos, también es cierto que parece lo hacen para poder incumplir dichas fechas, así que de momento no hay nada definitivo, aunque estad pendientes, pues pronto, muy pronto sabremos algo más, y no sólo de estos dos títulos, si no de muchos otros que también llevan tiempo en la marmita de los brujos de los programadores.
También sois muchos los que demandáis más espacio, pero eso es algo que, de momento, no va a poder ser, ya que las demás secciones también tienen sus seguidores, y nos debemos a todos los lectores, no sólo a los adictos a un apartado en concreto, pero no desesperéis, pues mes a mes se van resolviendo vuestras dudas.
Con todo esto se nos termina el tiempo, así que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA
1.- Unreal Tournament 2.- Half-Life 3.- Quake II

MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO
1.- NBA Live 2000 2.- Rally Championship 3.- GP 500

Torpelandia

Seguimos con los trucos que dejamos pendientes el mes pasado sobre «Messiah»:

icantsee: Los enemigos se vuelven ciegos.
icanseeu: Anula el efecto anterior.
charwireon: Los personajes pierden las texturas.
charwireoff: Anula el efecto anterior.
worldwireon : Desactiva todas las texturas del decorado.
worldwireoff : Anula el efecto anterior.
onpolycount: Muestra el número de polígonos generados en tiempo real.
offpolycount: Desactiva el efecto anterior.
bigbang: Proporciona el bazooka.
heydoc: Nos da un Medikit.
addedfirepower: Robot ofensivo.
bestfriend: Invoca a un barman.
onsteroids: Invoca a un Behemoth.
smellyguy: Invoca a Chot 1.
nohygiene: Invoca a Chot 2.
idontdance: Invoca a Chot 3.
scumbucket: Invoca a chot 4.
smellysteroids: Invoca a un chot Behemoth.
chotling: Invoca a un chot enano.
keepmecompany: Invoca a un robot de ayuda.
bustamove : Invoca a Bailarin 1.
cutarug: Invoca a Bailarín 2.
mixalot : Invoca a un DJ.
incharge: Invoca a Domina.
averagejoe: Habitante masculino 1.
averagejack: Habitante masculino 2.
averagejohn: Habitante masculino 3.
janeplain: Habitante femenino 1.
jillplain: Habitante femenino 2.
fungirl: Chica divertida.
mynightmare: Invoca a un Behemoth con coraza.
tophat: Pimp daddy.
specialguy: Hung.
workit: Prostituta 1.
mansdream: Prostituta 2.
workinman: Trabajador
glowstick: Trabajador radioactivo.
varmint: Rata.
egghead : Científico.
femfatale: Chica de los suburbios 1.
nastyone: Chica de los suburbios 2.
bringmeadrink : Camarera.
cantseemyface : Soldador.
letmein: Invoca a un portero.



• Compañía: **NIHILISTIC SOFTWARE/ACTIVISION** • Disponible: **PC** • Género: **JDR**

Vampire

LA MASCARADA - REDEMPTION



Estamos ante el primer y más novedoso programa de una nueva casta que van a alterar seriamente la idea que hasta ahora teníamos sobre los títulos del género de los JDR llevados a PC. Como otros, se basa en un universo originalmente creado para un juego de rol convencional; Vampiro: La Mascarada es todo un gran clásico del rol contemporáneo. Pero parece el objetivo de Nihilistic ha sido plasmar el original en compatibles otorgando prácticamente las mismas prerrogativas al jugador frente al ordenador, que al jugador que interpreta un personaje descrito en el juego de mesa.



La maldición de Caín

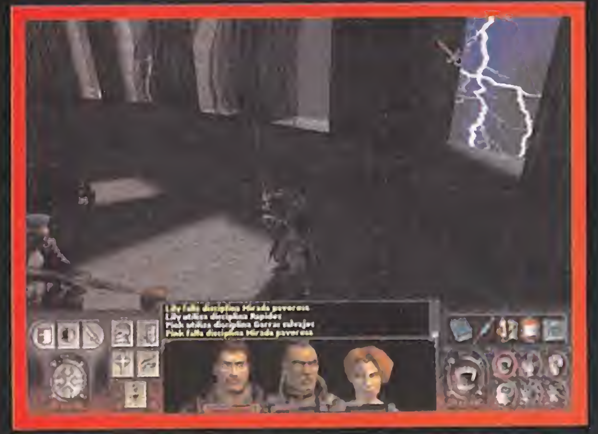
• **CPU:** Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 720 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D con 4 MB) • **Multijugador:** Sí (hasta cuatro jugadores en LAN, módem, Internet, TCP/IP)



La hermana Anezca curará las heridas de Cristof sufridas en batalla, pero le causará otra incurable en su corazón. Están condenados a amarse en la distancia.



Algunos adversarios para Cristof no son de carne y hueso sino etéreos. Ciertos espíritus procedentes de la Umbra, amenazarán con su helado e intangible espectro.



En una noche tormentosa en Londres, acompañado por dos compañeros vampiros se internarán en la torre del Big Ben, refugio de uno de sus peores adversarios.



En el combate en la capilla de los Tremere, Cristof tiene su primer contacto con los poderes mágicos de este clan, procedente de la disciplina llamada Taumaturgia.

Condenados a la inmortalidad



Estos son los personajes que podrán ser controlados en el programa en el modo aventura para un solo jugador. Aunque el jugador adopta el de Cristof, sus acompañantes en diferentes épocas compondrán un letal y eficaz grupo que debe ser manejado no sin coordinación y astucia.

Cristof, Brujah
Wilhem, Brujah
Serena, Capadocio
Erik, Gangrel
Samuel, Nosferatu
Lily, Toreador
Pink, Brujah



La esencia del rol de mesa adaptada a una plataforma tan ideal para recrear gráficamente un entorno como el PC, es una idea ambiciosa y difícil de lograr a la vez que fascinante. A lo largo de la aún reciente historia de los videojuegos ha habido, pese a la intención de sus creadores, muy pocas ocasiones en las que hemos podido calificar propiamente un título de innovador. En este caso estamos convencidos de que se da la oportunidad. Plasmar en un juego para PC, de forma exitosa y factible, un universo tan extenso y complejo como el que se ha ido construyendo a partir del juego de White Wolf, es un reto que Nihilistic ha sabido llevar a cabo con respeto y rigor, incorporando una elevada calidad técnica.

El resultado es la expresión de un juego de rol que se muestra mucho más dinámico, activo y envolvente al aprovechar las virtudes de ambientación del PC que se combinan con una envidiable profundidad en los personajes y en el universo que les rodea, y eso es lo que es «Vampire: La Mascarada - Redemption». En la historia que se remonta a los días en que Caín fue maldito como primer vampiro y condenado a vagar solo por la noche drenando la sangre de los demás para sobrevivir hasta nuestros días, son muchas las implicaciones con la historia real de los humanos.

El pulso contra la bestia



Arropado por las sombras, sientes fugaces recuerdos martirizando tu conciencia de aquellos lejanos tiempos en los que tu naturaleza humana te hubiera hecho repudiar actos que ahora te son necesarios y habituales. ¡Qué tormento tan insoportable y constante durante siglos, pero cuán ineludible es también! Sabes que esa humanidad a la que te aferras, aún latente en tu ser, es lo único que puede ayudarte a evitar sucumbir a la bestia que guardas en tu interior y es una lucha que los vástagos han de afrontar en soledad. ¿Por cuánto tiempo más serás capaz de conservar tus amarras a la compasión y al control de tus actos para no caer en sus garras? ¡Qué acertado estuvo el fiel Wilhem al describir el frenesí que en ocasiones se apodera de ti como una manera de ser devorado por dentro! Mientras sientes fluir la sangre de tu víctima hacia tus entrañas, cesa el tormento, se van los recuerdos, la noche se torna más clara y apacible. Después, viene el sosiego que sabes volátil, abandonas a tu víctima aturdida y lánguida, aunque con fuerzas para alejarse por su propio pie. Dejas las sombras con la agradable y serena sensación del poder sobrenatural que la sangre te otorga provocando en tu cara una leve sonrisa que instantáneamente ves correspondida por la noche.



LA VITAE TE RECLAMA

En todo ese tiempo se contempla una larga y compleja historia en la que son citados acontecimientos tan importantes como la creación de los trece clanes originales de vampiros, la sucesión de generaciones y las intrigas y misterios alrededor de la guerra eterna que envuelve a todos los vástagos. La disgregación de los vampiros en dos facciones, la conservadora Camarilla y el tiránico Sabbat, a partir de los acontecimientos desatados por el acoso de la Inquisición, han ido modificando constantemente la jerarquía vampírica hasta nuestros días tal y como el juego los presenta. Y mientras tanto no cesan las manipulaciones de los antiguos vampiros a los más jóvenes que actúan como peones en esta guerra llamada Jihad. Todo este universo o Mundo de la Oscuridad, como el programa lo denomina, es conocido por muy pocos, aunque quizás entre vosotros haya algún veterano jugador de Vampiro: La Mascarada en su versión de mesa.

Sin embargo en «Vampire: La Mascarada - Redemption», toda la riqueza narrativa y el universo, viene dada en dosis fácilmente asimilables. Tomando el personaje de Cristof Romuald desde su "abrazo", iremos conociendo paulatinamente de la mano de nuestros maestros, rivales y acompañantes toda esta apasionante puesta en escena capaz de envolver a cualquiera. El juego tiene un rico entorno lleno de



Libertad de creación

Para crear un personaje dentro de los parámetros que están descritos en el juego, jugando en el modo para un solo jugador, es posible ir determinando el perfil de Cristof a nuestro gusto gastando paulatinamente los puntos de experiencia adquiridos a lo largo de las distintas aventuras. La ausencia de la "Diablería" (práctica que descrita en el juego de mesa que consiste en obtener poderes vampíricos y subir generación tomando sangre de otros vástagos), y el hecho de que Cristof sólo puede ser abrazado como Brujah son resueltos con los libros que podremos encontrar a lo largo del juego como método para adquirir disciplinas no de clan.

Pero es en el modo multijugador donde Nihilistic nos da una libertad casi total es en el momento de crear un personaje. Puede determinarse el nombre, el clan y gastar cientos puntos iniciales como queramos. Esto es una de las bases de cualquier JDR concebido para que cada personaje sea interpretado en la forma que más atractiva resulte para el jugador.

La "hoja del personaje" desplegable en una ventana en cualquier momento del juego determina y define tu ser. Aunque no es exactamente como la que utilizan los jugadores de Vampiro en mesa, sí es muy similar y guarda la esencia de lo que ha de ser un personaje.

Los atributos divididos en físicos, mentales y sociales definen tu personalidad. Las disciplinas determinan los poderes vampíricos que dominas. La barra de humanidad define la virtud humana que aún conservas. Finalmente expresado en barras y siempre visible bajo el retrato 3D de cada personaje que controlas se indica la reserva de sangre, salud y delirio que no es sino lo cerca que está de entrar en frenesí.





El guión del programa nos viene dado en varios objetivos durante cada una de las aventuras que vienen listados en uno de los menús desplegables.



Aunque existen algunos defectos técnicos queda patente un cuidado y espectacular detalle en los entornos, iluminación, reflejos, texturas, etc.



Cada personaje que podemos controlar tiene un inventario de objetos que puede intercambiar con el resto. Sus características determinarán cuáles puede usar.



Los criados al servicio de los vampiros pueden ser tanto humanos como criaturas de cualquier índole. Hacen uso de ciertos poderes al beber sangre de sus amos.

La varita mágica



Si hay una forma de jugar a «Vampire» que contemple la auténtica dimensión de un juego de rol en el que los participantes no sólo se limitan a jugar, sino a interpretar el personaje, ese es a través de una partida en red local o mediante Internet, con una aventura creada y dirigida por uno de ellos en el papel de narrador.

En WON (www.won.net) existe un servidor específicamente creado para este programa.

Pero la labor de narrador es muy exigente. Requiere sentido del equilibrio, gran imaginación y una mente ágil. El hecho de que el programa gestione por sí mismo las reglas –daños en combate, posibilidades de éxito, etc.– es de gran ayuda, pero será necesario familiarizarse con el ritmo y la estructura del programa para poder crear aventuras apasionantes y a un nivel óptimo para la experiencia de los jugadores que participan, aunque es por otra parte de retos más gratificantes si logra llevarse a cabo con acierto. El programa ofrece ya determinados escenarios creados para facilitarnos la tarea en un principio.

Cada jugador crea su personaje que puede ser vampiro, humano o criado (demonio necrófago como se denomina en el programa) y el narrador, en base a una aventura, que es recomendable tener previamente bien pensada, situará los objetos y personajes enemigos, los neutrales (el ganado) y los que mediante el diálogo pueden ofrecer pistas a los jugadores para la resolución de la aventura. El narrador tiene, por tanto, un gran control y responsabilidad sobre el juego, y puede insertar cualquier objeto, evento o personaje en tiempo real, y parar la acción mediante un panel de comandos e iconos. También, al final, de cada aventura será él quién otorgue los puntos de experiencia tan ansiados para hacer más poderosos a los personajes de cada jugador.

Para narradores avanzados el motor Nod permitirá crear aventuras más complejas, dentro del cual puede accederse a las herramientas Codex, basado en el lenguaje Java. Otra posibilidad es la conocida como Embrance está basada en el editor de niveles QERadiant que sirve para diseñar escenarios. Pero lo primordial para hacerse un narrador digno es empaparse del universo de «Vampiro: La Mascarada», para lo que una visita a www.activision.com/games/vampire/ no te vendrá nada mal.

personajes de distinta índole y básicamente utiliza un inventario, un menú de comandos para las acciones y una perspectiva en tercera persona del personaje. En lo que respecta a las vivencias de Cristof, el romanticismo es uno de los rasgos literarios que más ha transcendido en el programa. La lucha con la bestia interior, el tormento de perder el contacto con su propia humanidad y todo lo que éste en vida amaba otorgan al personaje principal un toque romántico a la vez que oscuro. Viajaremos a distintas ciudades a lo largo de los tiempos. Desde el gótico mundo medieval en la ciudad de Praga pasando por la Viena de esa misma época, hasta nuestro siglo, primero en la brumosa Londres y después viajaremos a la bulliciosa Nueva York de la época actual. Todos estos escenarios presentarán muy diferentes circunstancias en los que la interacción con los demás personajes y el conocimiento de las disciplinas permitirán abordar aventuras más ambiciosas.

FIEL AL ORIGINAL

Pero la innovación en «Vampire: La Mascarada - Redemption» no radica en su base argumental, herencia adquirida de White Wolf, sino en cómo la gente de Nihilistic han sabido retomar el sistema de juego en base al personaje, sus características, el uso de las disciplinas y la obtención de experiencia. Aparte de la dificultad técnica que supone realizar una

Este verano NO te pongas al sol

La noche es tu medio de vida, o mejor dicho de no-vida. La caricia de los rayos del Sol que tanto añoras te abrasarían en cuestión de segundos si cometieras la imprudencia de permanecer a la intemperie o fueras abandonado al amanecer víctima del sopor provocado por las heridas. Recuerda que aunque es difícil terminar contigo, la "muerte definitiva" siempre acecha. Sé consciente de los verdaderos peligros que corres como vampiro y no temas de las supersticiones que los humanos, ignorantes a la verdad, han confeccionado para protegerse de sus miedos. Los ajos sólo sirven para cocinar:





SOL: Entrar en sopor no es un peligro en sí mismo, pero tu cuerpo quedará paralizado y tu mente inconsciente y expuesto por tanto a las caricias del astro rey tan letales en tu naturaleza.
ARMAS: Las armas pueden dañarte en niveles de daño normal, letal y, el más peligroso, daño agravado que sólo pueden causar determinadas disciplinas, la magia y los objetos benditos con fe. El daño puede debilitarte hasta entrar en frenesí o delirio y finalmente en sopor –una especie de sueño muy profundo–.
DIABLERÍA: Aunque no está contemplado, el concepto de Diablería tal cual está presente en la versión original de mesa del juego de White Wolf, es posible acabar con un vampiro bebiendo su sangre. En caso de que la practiques no podrás, en el programa de Nihilistic, obtener los poderes de la víctima. Cuida tu pescuezo de los vampiros golosos.
ESTACAS: Un vampiro cuyo corazón sea alcanzado por un objeto de madera quedará inmóvil. Los estacados en el juego no están muertos, pero sí paralizados por mucho tiempo o hasta que algún otro saque tal objeto de su corazón.
SANGRE ADULTERADA: Si te ves infectado por sangre enferma sufrirás daños, y esa sangre será inservible para el uso de disciplinas; sólo vaciándote y bebiendo de nuevo podrás liberarte de la enfermedad.
FE: Los humanos poseedores de una creencia férrea, independientemente de su religión, son peligrosos enemigos. La fe es un arma temible y permitirá a los pocos humanos que la consigan hacer frente a los vástagos.
MAGIA: Cuídate de los arcanos y de los vampiros del clan Tremere; sus poderes mágicos son en todas sus expresiones potentes armas de agresión difíciles de contrarrestar incluso con el uso de disciplinas vampíricas.
DELIRIO: Éste es un peligro al que deberás enfrentarte siempre solo. La bestia que llevas dentro puede despertar en cualquier momento. Domínala, no seas más cruel de lo necesario y evita el dolor y la furia en la medida de lo posible o te verás abocado al frenesí.
FUEGO: Las llamas causan pavor entre los vampiros con razón. Tu cuerpo arderá como el papel de ser tocado por el fuego.

«Vampire: La Mascarada - Redemption» es la pasión hecha juego. La profundidad del personaje, la riqueza de su universo e incluso la magnífica banda sonora así lo hacen posible



Los efectos, al hacer uso de disciplinas, se representan gráficamente con acierto, modificando el aspecto de quienes lo usan unos instantes.



Aunque la lucha es cuestión de fuerza y utilización de poderes, podemos ser sorprendidos por golpes maestros ejecutados por enemigos inferiores.



Los Tzimisce son un oscuro clan de vampiros que han ido corrompiendo su apariencia hasta adoptar una forma vagamente humana.



Cuando la sangre escasea en nuestro grupo podemos dar de beber de nuestra propia vitae a nuestros aliados, pero con cuidado.

Alcanzar la redención es un privilegio sólo reservado a los Vástagos más constantes, sólo la astucia y el tesón no bastan, necesitarás algo de suerte para vencer definitivamente a tu bestia

representación digna de tal universo y del uso de tan abstractas disciplinas vampíricas como la Presencia, la Celeridad o la Ofuscación –que ya describimos en el reportaje del número pasado de Micromanía– hacer que todo esto sea factible, que pueda recrearse en tiempo real y en plena acción ha sido resuelto con todo detalle y rigor. La compañía ha sabido sintetizar un estilo de juego complejo y hacerlo dinámico sin perder su esencia.

Obviamente, existen detalles simplificados en favor de mantener el ritmo de juego, pero que no se pueden achacar como carencia. Si encontramos algunos defectos que aparecen en la realización técnica del programa y que son derivados del engine. La complejidad de implementar tantos elementos y factores tiene como precio en esta ocasión que la "física" no es todo lo convincente que debiera y en ocasiones se producen solapes entre objetos o la cámara en tercera persona encuentra obstáculos para seguir al personaje. El control del mismo es algo confuso a veces y esto puede dificultar el juego cuando la escena está recargada de personajes, quizá, cuestión de acostumbrarse.

En la traducción pese a que es muy buena en su tono, se han cometido algunos errores en la denominación de ciertos conceptos, dado que se ha hecho literal en lugar de consultar la traducción oficial del juego de mesa. Por ejemplo, a modo de citar algunos, se dice Rapidez refiriéndose a la disciplina de Celeridad, o demonio necrófago por criado, Animalidad por Animalismo, o Delirio por Frenesí. Son errores más de forma que de fondo, aunque conviene señalarlos si queremos referirnos propiamente a cada idea. Sin embargo, –creednos– son detalles que sin obviarse pueden ser perdonados evaluando todo lo demás y que no afectan de manera dramática al desarrollo de la acción. También, a nuestro entender, la opción de cambiar a una primera persona hubiera ayudado a identificarnos más con Cristof. Por otra parte, al engine se le puede criticar muy pocas cosas en lo referente a la representación gráfica; encontraremos escenarios realmente envolventes capaces de superar las expectativa de lo que podamos imaginar. De acuerdo, no es «Quake III» y si te acercas a un muro no verás un detalle tan escrupuloso, pero a cambio artísticamente es mucho más rico y toda la profundidad que el juego contiene pueden sugestionar más la adicción que el más frenético shoot'em up.

«Vampire: La Mascarada - Redemption» es una adquisición imprescindible para el aficionado rolero, tanto si dispone de posibilidades de conexión en red como si no, porque el guión que aporta en el modo de un solo jugador es digno de una superproducción. La época estival, ahora que alcanza sus noches más calurosas, verá resurgir las figuras fugaces de los vástagos. Vosotros, cainitas neonatos, deberéis aprender a moveros entre tinieblas.

S.T.M.

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	94

El trabajo de Nihilistic es impecable por haber plasmado fielmente de manera jugable y con todo su encanto el universo creado por White Wolf en Vampiro: La Mascarada. El programa no se refiere a ciertos términos con la propiedad que debiera en la traducción y posee también algunos defectos en el aspecto técnico derivados del engine y del control de los personajes. El modo multijugador es una delicia en lo concerniente a las posibilidades de creación de partidas adoptando el papel del narrador.

puntuación total **93**

GameBlender

Todos nosotros hemos vistos muchos programas para producir juegos que son ofertados al público y a los desarrolladores. Pero aunque en un principio pueden contar con interesantes características y potentes herramientas, finalmente resultan limitados y aislados de otros procesos necesarios. No logran ser eficaces para realizar nada parecido a un videojuego digno.



Visita regularmente **en las próximas semanas la web www.blender.nl** porque aparecerán capturas de pantallas y vídeos



GameBlender ha llegado, y con él una oportunidad dirigida a todo el sector, a los aficionados al igual que a los profesionales del desarrollo de software lúdico. Serán posibles proyectos en PC y PlayStation y sin que se tengan conocimientos previos de programación. Ha sido puesto a disposición de todos libremente en la Red momento que hemos aprovechado para hablar con los responsables detrás de GameBlender, Ton Roosendaal, uno de los cerebros del proyecto y Ian Ginn, Director Ejecutivo de Not a Number, la compañía que lo lleva a cabo, para contaros todos los pormenores de lo que podrá ser capaz GameBlender. Se trata de una completa colección de rutinas, una herramienta para juegos 3D por la que no tendrás que pagar ni una peseta.

MICROMANÍA: ¿Qué os ha impulsado a poner la librería de Blender a disposición de la gente en Internet y de forma gratuita? ¿Esperáis crear una herramienta estándar para esta industria?

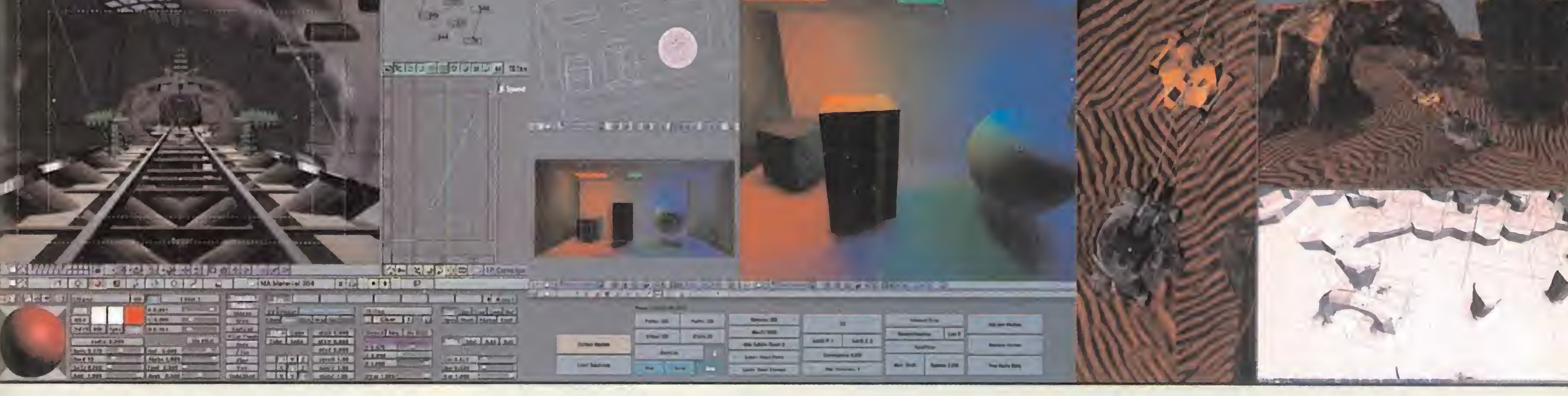
IAN GINN: *La importancia potencial de la realización de Blender creció ya en los primeros meses de su publicación en Internet. A medida que fue aumentando el número de descargas y de correos electrónicos, también lo hizo la comunidad de Silicon Graphics y Linux interesada –fueron los primeros usuarios de Blender–. Realmente empezaba a resonar con fuerza. Nosotros estábamos proporcionando a esta gente una colección de herramientas que elevaban las posibilidades de todo el software para Linux. Desde entonces hemos hecho Blender compatible con los demás sistemas operativos, excepto con Mac, y esto será resuelto de forma inmediata cuando ofrezcamos en la red el OSX, que hará uso del API OpenGL y será compatible con cualquier sistema operativo actual. La intención original era compartir Blender con todo el mundo. Había surgido tras un periodo de años en los que fue utilizado como una herramienta de creación interna. El estudio de animación que lo había desarrollado contaba ya con numerosos premios de prestigio y había completado cientos de proyectos profesionales.*

El tamaño ultra-compacto (en MB) de la herramienta hacía ideal su distribución por medio de la Red, así pues, lo hicimos.

Entonces, para responder vuestra pregunta –¿queremos establecer una herramienta estándar para la industria?– vemos un paso más allá e imaginamos, de hecho, un nuevo



Crear ya e





Las visitas que se deben hacer a la página de GameBlender son actualizadas constantemente, por lo que conviene ir echando un vistazo cada cierto tiempo.

estándar, uno que combine a creación y el potencial de publicación del HTML con la flexibilidad para ser archivado, transportado y ejecutado como el formato MP3, uno que defina una nueva manera de crear y disfrutar del software interactivo en 3D.

MM.: ¿Qué puedes decirnos acerca de lo que ofrece GameBlender frente a otros paquetes de desarrollo de software, como 3D Studio Max, Rhino, Genesis, etc.?

TON ROOSENDAAL: *Todas las herramientas 3D ofrecen buena calidad y valor de rentabilidad. ¡No voy a menospreciar a nuestros colegas! Hay varios puntos, no obstante, que destacan a Blender frente a los productos de nuestros competidores:*

- Gracias al uso de estándares comunes (OpenGL) y de herramientas de desarrollo internas, NaN pudo hacer que Blender fuera compatible con distintos SO y plataformas. Se trata de una plataforma híbrida.

- La estructura de datos es Totalmente Orientada a Objetos. El diseño de Blender ofrecen total control sobre cada aspecto de la creación 3D, desde el modelado, la animación, renderización y ejecución de un contenido interactivo.

- Desarrollado por diseñadores 3D para su uso diario, el interfaz de Blender permite un modo de trabajo que hace el diseño 3D eficaz e intuitivo.

- La gestión de la memoria està muy optimizada. Pueden almacenarse animaciones en simples archivos de poco tamaño.

- Integramos una aplicación de creación y ejecución de juegos 3D para modelos, animaciones, y renderización. Tal integración en un único programa es una característica única frente a nuestros competidores.

- GameBlender es gratis.



s cosa de todos

MM.: GameBlender parece tremendo. ¿Una vez más, por qué el lanzamiento de una versión gratuita?

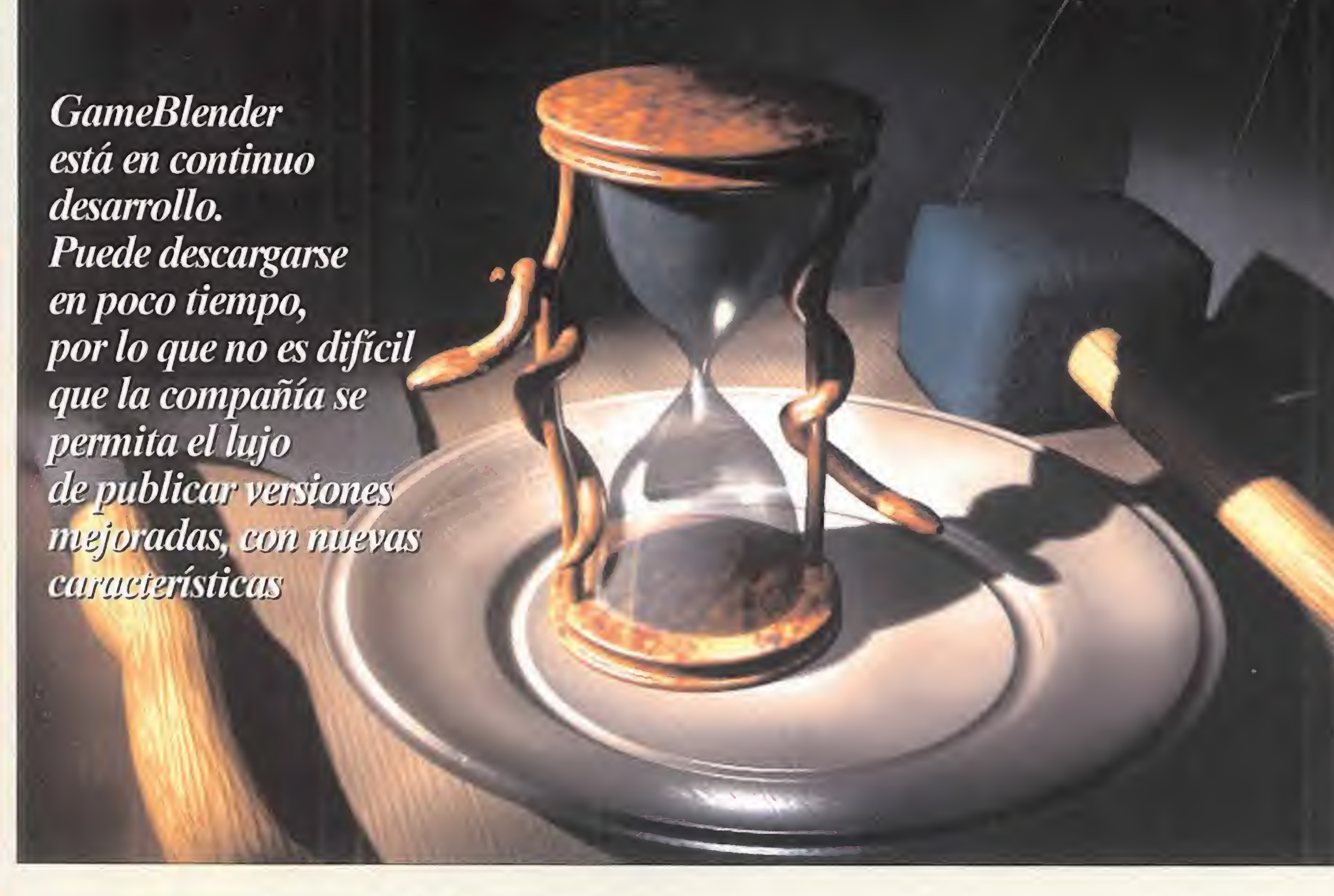
I.G.: *Mira, la única razón de cobrar 0$ por el software –o por cualquier otra herramienta sofisticada en esta materia– es que creas que hay un número muy limitado de profesionales que tiene capacidad para usarlo y lo hará. En ese caso cualquier compañía que desarrolle y comercialice tal herramienta creará un modelo comercial basado en esa visión. Nosotros entendemos otra muy diferente pensando en el futuro. Para nosotros la tecnología 3D está lista para el descubrimiento de un público mucho mayor en los próximo años. Esto será posible gracias a las máquinas –incluyendo PCs, consolas y otros nuevos productos– con un poder de proceso mucho mayor y a un costo más bajo, y también porque la próxima generación tendrá conocimientos más amplios. Los niños están expuestos a las 3D en todos los medios de comunicación. Tienen la ventaja de entender pronto el léxico 3D intuitivamente.*

Pero, ¿qué es GameBlender?

Imagina una herramienta de modelado y animación desarrollada para uso propio durante 1989-97 con 20 personas trabajando, añade una tecnología ampliable para usar OpenGL, más un desarrollo riguroso y bien integrado.



¿Qué consigues? Blender: un conjunto de librerías 3D que se ha destacado por haber sido usada en centenares de proyectos profesionales para crear vídeo de calidad de transmisión, ganador de medallas de oro en el 95 y 97 con el título de mejor vídeo europeo de negocios, ahora disponible sin coste para el usuario. Sólo 1,5 MB, que es más o menos unas 40 veces más pequeño que 3D Studio Max.
En los últimos 24 meses han tenido más de 350 000 descargas desde su web, hay más de 75 000 usuarios registrados que crecen a razón de 5 000 por mes. Está copiado en 70 sitios FTP por todo el mundo y ha creado una comunidad organizada por sí misma que NOS ENSEÑA. (echad un vistazo a la sección de noticias en www.blender.nl). Su website atrae más de 700 000 visitas cada mes.
Ahora viene lo mejor. Para GameBlender se ha agregado un engine 3D en tiempo real en el software (guardándolo bajo solo 2 MB), para que los creadores de escenas 3D puedan, en lugar de ofrecer su trabajo como vídeo, crear sus propios mundos de juego interactivos sin tener programar una sola línea de código.
Resumiento, define una forma de crear y jugar aplicaciones interactivas 3D utilizable en cada una de las múltiples formas de las próximas generación de juegos y puede ser también utilizado para realizar presentaciones de productos, o confeccionar materiales didácticos audiovisuales.
Los responsables de GameBlender están seguros que los sus usuarios les acompañarán en esta aventura.



GameBlender está en continuo desarrollo. Puede descargarse en poco tiempo, por lo que no es difícil que la compañía se permita el lujo de publicar versiones mejoradas, con nuevas características

Muchos jóvenes entusiastas de las 3D se hacen con copias pirata para aprender, pero acaban desanimados por el hard que requieren y porque suelen carecer de ayuda. La toma de contacto con un producto gratuito como GameBlender les permitirá crear software de calidad profesional sin contar con un equipo de altas prestaciones. Estamos en posición de hacer algo muy significante que no sólo tendrá un impacto en el mercado 3D, sino también en las industrias de los medios de comunicación digitales convergiendo incluso en la producción y distribución de juegos.



MM.: ¿Puedes darnos algunas nociones de cómo los usuarios podrían hacer un juego con GameBlender una vez que han creado sus modelos y el entorno?
I.G.: *Voy a asumir eso en un proyecto imaginario que servirá de ejemplo para los usuarios en el que ha habido una fase de pre-producción donde el diseñador tiene escrito un producto interactivo con cuidado al definir el sistema de juego, la interacción, así como todos los problemas que puedan surgir. Habiendo creado un contenido 3D básico, lo siguiente es definir qué objetos están vivos, para asignar sensores y elementos que activen las funciones interactivas y las I.A. simples. Blender gestionará el sistema de colisión de objetos y la dinámica automáticamente.*
Es importante entender que va permitir actuar recíprocamente con el entorno y los personajes desde el principio, por inexperto que sea el usuario, modificar modelos, ajustar el movimiento, añadir un detalle, y ejecutarlo...

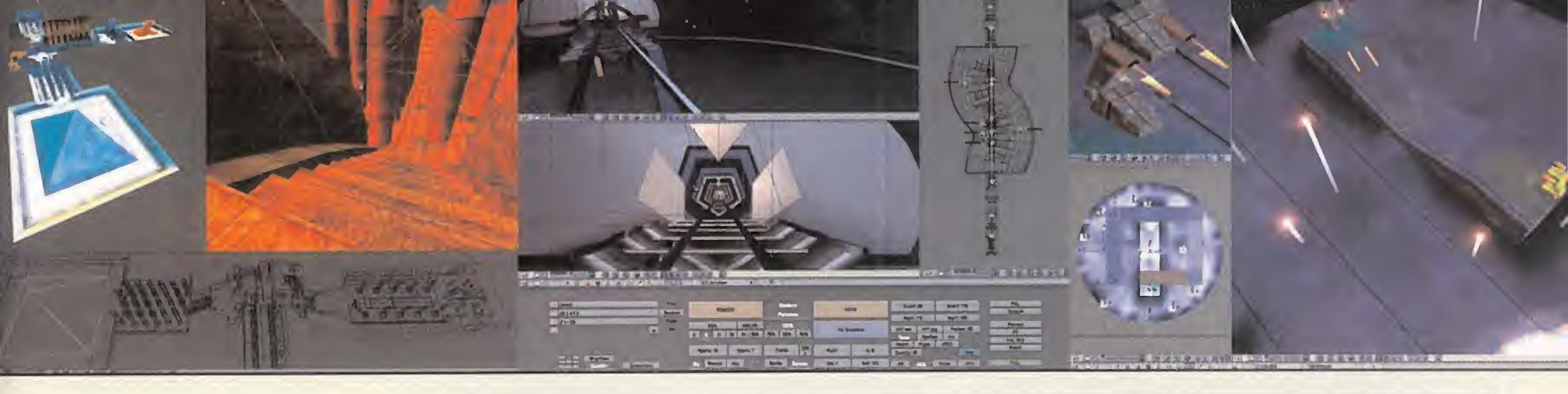
MM.: ¿Cómo es manejada la Inteligencia Artificial? ¿Podrá el usuario introducirla y adaptarla el mismo?
TR.: *Blender incorpora un sofisticado lenguaje de script, Phyton. Para el comportamiento de un personaje sencillo no será necesario usarlo, pero para entornos más complejos y la respuesta inteligente de adversarios, escribir rutinas en Phynton es inevitable. El API Phynton está totalmente integrado y se ejecuta en tiempo real; no es necesario compilar.*

MM.: ¿Se utiliza un lenguaje, con GameBlender, de programación para crear juegos o es un sistema basado en macros mediante iconos?
I.G.: *GameBlender ofrecerá ambos métodos. Como en todo, con Blende, nosotros permitimos al usuario decidir a qué nivel quiere usar el potente interfaz, ya sea con botones, scripts, o con un lenguaje visual de programación.*





Las impresionantes imágenes que vemos junto a estas líneas son sólo un ejemplo estático de lo que será capaz de realizar GameBlender, tanto que parecen fotografías sacadas de modelos reales.



MM.: ¿Hay algún límite en el tipo de juegos que pueden crearse con GameBlender? ¿Puedes hacer igual un simulador de vuelo que un shoot'em up?
T.R.: *¡Aun mejor! JDR, aventuras (como «Zelda 64»), arcades de plataformas (como «Mario 64», «Crash Bandicoot»), de carreras («Wipeout»), enigmas...*

MM.: ¿Cuáles son los límites de memoria en total permitido para introducir texturas en las versiones para PC? ¿Y para el tamaño de los modelos y el terreno?
T.R.: *Los límites son en realidad los límites que permita el hardware de tu sistema. Gracias a la eficaz gestión de memoria de Blender, no espero muchos problemas en esta área. Nos aseguraremos de que funcione bien en un PC humilde con tarjetas 3D ordinarias. ¡Pero, por supuesto, no podemos controlar qué producirán los usuarios de Blender!*

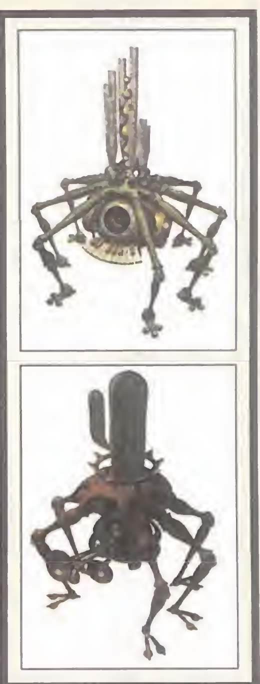
MM.: ¿Hay una tasa de rendimiento en FPS fija, o simplemente depende del tamaño del entorno y de los objetos 3D? ¿Podrán ser tan grandes como cualquier juego ordinario o deberán ser entornos más pequeños?
T.R.: *De hecho, el engine de Blender consiste en dos partes: la parte de simulación que corre a un velocidad de reloj fija de 100 MHz (excelente interacción) y la parte de despliegue de gráficos que puede correr a una velocidad no constante. No será difícil alcanzar tasas de rendimiento óptimas y de profunda interacción.*
También pienso que esta pregunta no es muy justa para Blender. Depende del usuario el tamaño del entorno y la fluidez.



Para No a Number la tecnología 3D está lista para el descubrimiento de un público mucho mayor en los próximos años

MM.: ¿GameBlender será una herramienta viable desde el punto de vista meramente comercial?
I.G.: *En la presentación del prototipo actual de GameBlender vino gente de todas partes, incluso Australia, Canadá, Alemania, República Checa, Rusia, Japón, Nueva Zelanda, el Reino Unido y EE.UU. Cerca de la mitad eran diseñadores profesionales y un 90% usuarios de juegos. Pero ellos no eran diseñadores de juegos. Era el momento de la verdad. Trabajaron con GameBlender y a finales de semana teníamos 8 animaciones interactivas y 25 usuarios preparados para cambiar el mundo. Planeamos trabajar con ellos, desarrollar y publicar sus ideas como una serie de juegos de un solo nivel (al estilo demo). No tengo dudas sobre las posibilidades comerciales y el potencial para crear programas de gran calidad por cualquiera que se lo proponga.*

MM.: ¿En ese caso, tienes la sensación de que las compañías distribuidoras tratarán los títulos en serio? Es evidente que sí, basándose en el mérito pero, ¿podrán surgir contendientes serios frente a los programas del gran mercado de software lúdico?
I.G.: *En NaN cuestionamos, simplemente, cuántos publicadores de relevancia hay. En los últimos meses hemos tenido varias discusiones con las distribuidoras más importantes, pero los problemas y sus intereses siempre son la reducción del costo y la velocidad de producción. En NaN nos parece que existe mucho talento creativo profesional actualmente en desarrollo pujando por conseguir un contrato mundial más bien crudo. Las distribuidoras están más por reprimir la creatividad y originalidad que por incentivarla, para no rebasar las fechas y hallar fórmulas exitosas.*
Es obvio que aún es pronto para que empecemos a funcionar como distribuidor, será una de nuestras preocupaciones. Con el modelo a través de la red daremos paso a un tipo diferente de cultura de compañía entregando, sin embargo productos originales.
Los presupuestos son otro problema –nuestro primer paso es llegar con los primeros productos a un buen nivel dentro de la sencillez– para que los consumidores puedan empezar a permitirnos saber qué es lo que encuentran interesante. Después de esta fase entraremos ciertamente en producciones con presupuestos significantes.
Para ser honrado, me trae sin cuidado, incluso si las distribuidoras echan un segundo vistazo a lo que hacemos. Tengo la sensación de que estos tipos son dinosaurios y mucho van a cambiar en los próximos años.

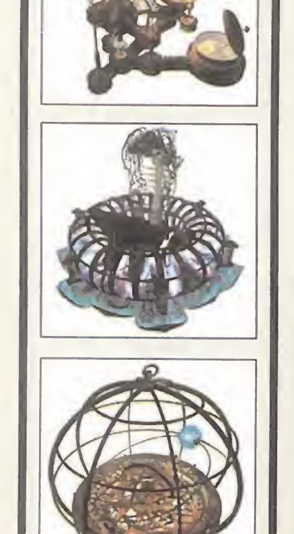




Las tres imágenes de arriba de estas líneas muestran de lo que es capaz de realizar GameBlender. En la imagen 1, tenemos la potente herramienta trabajando con una araña, dándole los últimos retoques para empezar a moverla. En la imagen 2 podemos ver una sencilla demo de lo que es capaz de hacer el engine de GameBlender. Por último, además de toda gestión 3D de que es capaz, también en cuanto a efectos de luces y sombreados es muy eficaz, como lo demuestra la imagen 3.



GameBlender es una plataforma muy flexible, ideal para su publicación en Internet. Tan fácil de archivar, transportar y ejecutar como un fichero MP3



MM.: Pones un gran énfasis en la perspectiva de Internet, ¿hay alguna razón en particular?

I.G.: *¡Efectivamente! Hasta ahora la Red ha hecho posible todo el éxito que hemos tenido y quiero asegurarme de continuar en esa línea.*
Gracias a Internet, podemos distribuir GameBlender como medio de comunicación con los usuarios y entre ellos, y para comercializar y vender productos asociados y en próximos meses extenderemos el uso en varias áreas. Espero además más interés cuando ofrezcamos WebBlender, algo más que un Plug-in que tendrá muchas ventajas.

MM.: ¿Qué tipos de archivos finales serán los resultantes de una aplicación realizada con GameBlender? Los juegos que podemos realizar son simplemente archivos ejecutables (.exe) o necesitarán algún tipo de programa base para funcionar como plataforma software (de 1,5 MB) ?

I.G.: *Con la primera versión de GameBlender podrán producirse archivos "autosuficientes" que incluyan toda la información del mundo interactivo o juego. Los usuarios necesitarán tener GameBlender instalado para hacer funcionar el archivo. WebBlender se ofrecerá como una versión "solo para jugar" de esos archivos y se podrá transmitir el contenido automáticamente. Con la aparición de la versión online y los usuarios requerirán de alguna forma como jugador para acceder.*

MM.: ¿Tenéis algún título entre manos que use la herramienta y, en tal caso, desde qué web puede descargarse?

I.G.: *Aparte de la gente antes citada que está desarrollando, nosotros hemos empezado con un grupo de personas que trabaja en juegos de un solo nivel. Hay conversaciones con varios third parties.*
Para octubre tenemos planeado lanzar la versión 2.1 como producida, que estará disponible en nuestra tienda electrónica. La caja contendrá tutoriales sobre el uso de GameBlender así como un CD con unos 15 ó 20 demos jugables y que podrán editarse.

MM.: Se aprecian numerosas aplicaciones posibles en muchísimos campos, publicidad, cadenas de TV, etc. ¿Hacia qué usuarios está dirigido, profesionales o entusiastas?

I.G.: *Los tres ejemplos son acertados. Yo diría sin embargo que la mayoría de nuestros usuarios son entusiastas que han desarrollado su especialización de manera informal y no lo usarán necesariamente para obtener beneficios financieros. Es difícil predecir qué pasará. Pienso que la mayoría de los profesionales se acostumbrarán a desarrollar contenidos web, no necesariamente para los juegos. Habrá un amplio número de entusiastas de talento desarrollando juegos que pueden determinar el futuro y nosotros estaremos muy atentos para asociarnos con ellos.*
En cuanto al uso por agencias de publicidad, yo veo un gran potencial para presentaciones del producto.
Las cadenas de TV son interesantes, sí, estamos en conversaciones con operadores de cable que están interesados en el potencial de ancho de banda o Internet2 como a veces se le denomina.

MM.: ¿Si no es tarde, estáis dispuestos a lanzar una versión sólo profesional?

I.G.: *Blender y GameBlender son librerías totalmente profesionales. Definitivamente hemos elegido la opción de ponerlos a disposición del talento individual sin atender a su poder adquisitivo.*

MM.: ¿Qué tipo de ayuda contarán los usuarios?

I.G.: *Actualmente ofrecemos ayuda técnica vía el servidor de noticias de nuestra web. Cualquiera que pregunte puede esperar alguna respuesta en un plazo de 3 horas. Muchos de nuestros usuarios también realizan tutoriales para compartir su especialización. Debe haber unas 350 de tales guías en varias páginas en Internet. Habrá ciertamente una fuerte base de conocimiento para la industria. Investigamos también qué tipos de apoyos les gustaría a los usuarios actualmente que podamos ofrecer.*
Hay más de 30 escuelas de arte en el mundo que ya incorporan Blender en su plan de estudios y están empezando a preguntar por materiales de aprendizaje adicionales.

S.T.M./D.D.F.



Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.
En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. M *Gamesquad* En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

Vib Ribbon

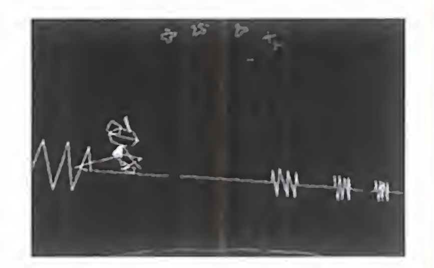
Obstáculos musicales

Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**

Disponible: **PLAYSTATION**

Género: **MUSICAL**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Compatible con cualquier disco de CD Audio



Originalidad desde luego no le falta a este título. Con la música como herramienta, el pad de la consola y tu capacidad de memoria, tendrás oportunidad de pasar un rato divertido frente a la pantalla del televisor. Y es que «Vib Ribbon» no destaca precisamente por su presentación gráfica, sino por su capacidad de entretenimiento. El objetivo del juego se basa en sortear los obstáculos que aparecen en el camino producidos por la música, manejando un personaje animado, utilizando tan sólo cuatro botones del mando.

A priori, no parece demasiado complicado, pero desde luego la capacidad de memoria es importante, ya que existen cuatro tipos de obstáculos básicos, cada uno correspondiente a un botón del pad que lo sortea, y otros tantos combinación de dos de los anteriormente mencionados, lo que significa que si se nos cruza uno compuesto, se deben pulsar a la vez los botones correspondientes.

La mecánica no es tan enrevesada como pueda parecer, pero sí es conveniente jugar el tutorial para empezar a ponernos en ambiente y memorizar los botones.

Algo que hace más llamativo al título es el hecho de poder escuchar tu música favorita, ya que se le puede poner cualquier CD de audio, mientras sorteas "trampas" producidas por la misma, que hace más divertido y dinámico el programa.

G.C.S. **72**

Legend of Legaia

Nieblas en la noche

Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**

Disponible: **PLAYSTATION**

Género: **JDR**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un jugador





Los "Seru", unos seres que antes eran aliados de los humanos, se han vuelto locos y desean someter a nuestra raza, pero los supervivientes cuentan contigo para conseguir rescatarles de la niebla que provoca esta reacción sobre quienes antes se llamaban amigos. Manejando este pequeño héroe, cuyo nombre eliges tú, tendrás la misión de hacer volver a la normalidad la vida, convirtiendo a los humanos en la raza dominante.

Un juego de rol que engancha con su argumento y su buena presentación, recordando a los mejores tiempos de «Final Fantasy», en donde la lucha por un ideal se lleva hasta las últimas consecuencias.

Al estilo clásico de todo juego de rol, cuenta con una perspectiva isométrica como vista principal, exceptuando los combates, en dónde cámaras desde distintos puntos permiten una vista detallada de golpes, magias

Everybody´s Golf 2

Todos en el par

Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**

Disponible: **PLAYSTATION**

Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno a cuatro jugadores



Muchos y muy diversos son los títulos existentes de este deporte tan complicado y singular, el golf, sin embargo, el carácter desgarbado y el pelo alocado de los jugadores que componen el juego no puede encontrarse nada más que en esta producción disponible en PlayStation.

La simulación de este deporte llevada a los videojuegos no es tarea sencilla, dada la gran variedad de golpes, palos y condiciones externas influyentes en cada situación, por eso no encontramos muchos títulos en el mercado que nos hagan sentir el gusanillo y nerviosismo del golf. «Everybody´s Golf 2» no es una excepción, ya que a pesar de sus diversos modos de juego que presenta –Match Play, Vsm Tournament, Trainer, 9 Hole Par 3 y Stroke–, y la posibilidad de jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo, no acaba de conectar con las sensaciones de este deporte asociado tradicionalmente a las clases altas de la sociedad. Si bien es cierto que la presentación gráfica es considerablemente aceptable, no se cumple con el objetivo de hacer creer a quien juega que se encuentra inmerso en un torneo. Ni público, ni caddy, ni algunas de las condiciones climatológicas indispensables cambiantes, están presentes en el juego, que sin duda son elementos necesarios en cualquier simulador de golf que se precie de poseer un cierto nivel.

I.P.P. **64**

Millenium Chess

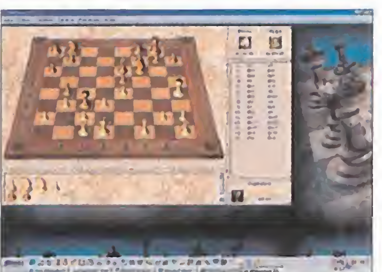
Defensa de un rey

Compañía: **DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA**

Disponible: **PC**

Género: **INTELIGENCIA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 19 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (Internet)



Si hay algún juego que requiera una habilidad mental y concentración fuera de lo normal, ese es el ajedrez. La defensa del Rey y la destrucción del otro imperio son los objetivos de «Millenium Chess», de la mano de Digital Dreams Multimedia.

En este caso la representación en ordenador de este complicado deporte se refleja con exactitud a una partida real entre los rusos, dominantes de la materia.

Con la posibilidad de jugar contra un compañero, la máquina o incluso ver una partida en la que los dos bandos los domina el ordenador, podríamos dejar cubierto el abanico de posibilidades de diferentes modos de juego con un notable, pero si además le unimos la posibilidad de poder jugar contra otra persona a través de la Red de redes, el atractivo de disfrutar de una buena partida se antoja por las nubes.

Mediante el interfaz gráfico de «Millenium Chess», muy cuidado en cuanto a su calidad, tendremos una serie de ventanas que nos darán información en cada momento de nuestros movimientos y los del contrario, así como del tiempo que empleamos en pensar cada uno de ellos. La configuración de dificultad, elección de fichas, disposición de tablero, estilo del mismo y sonidos son otras cualidades que podemos poner de manifiesto en este título.

P.L.L. **75**



y elementos diversos, con los que cuentas a lo largo del juego.
Sony se sale de la rutina creando un título con el que hacer frente a un amplio abanico de público, que sin duda sentirán la adicción necesaria para seguir jugando a «Legend of Legaia», una vez se hayan empapado en su argumento, y tras ver una presentación gráfica y sonora envolvente. Si además le añadimos una completa traducción del juego al castellano, resulta aún más atractiva para aquellos a quienes los idiomas les supones una pesada carga.

A.L.C.

76

Spirit of Speed 1937

Reliquias en carrera

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PC, DREAMCAST**
- V. Comentada: **DREAMCAST**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Se recomienda Visual Memory • Acepta Vibration Pack • Uno o dos jugadores



A ningún amante de los coches y las carreras le resultará desagradable encontrarse con un título de estas características, ya que los vehículos con los que podréis competir en este juego son de auténtico lujo. Hablamos de modelos del año 37, cuya velocidad punta no es comparable a la de los tiempos que corren hoy, y que están fielmente representadas en el juego, contando con marcas tan prestigiosas como Mercedes. A pesar de su alta calidad gráfica y de detalle en la representación de los modelos, los escenarios no se encuentran a la altura de las circunstancias, y mucho menos los efectos visuales, como la sensación de velocidad, indispensables para sentirse plenamente identificado con la carrera.
Con los cuatro modos de juego que presenta –carera individual, carrera rápida, escenario y campeonato– quedan más que cubiertas las necesidades de cualquier título de este género, pero sí hubiera sido del agrado de muchos jugadores aficionados a este género el contar con la posibilidad de poder configurar la mecánica del coche para mejorarlo en cada circuito del campeonato y sacar así un mayor rendimiento del mismo.
En definitiva, la versión para PC se puede considerar de un nivel superior, y es que tratándose de Dreamcast debemos exigir más, ¿o es que nos tiene mal acostumbrados...?

I.S.A.

69

Space Bunnies

Los conejos crecen

- Compañía: **DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 166 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 143 MB • Tarjeta **3D:** No • **Multijugador:** No



Los Bunnies son unos conejos de tamaño gigante procedentes del espacio exterior, cuyo propósito es convertir a los humanos en zombies y exterminar a los animales. Nuestro objetivo es infiltrarnos en el campo de concentración de estos seres despreciables y destruir a Lotar, el líder de los Bunnies.
Con un argumento bastante común, donde sólo cambia la trama y en el que no se aporta nada novedoso, las cualidades de este título han de buscarse por otro lado, ya que no encontramos tras mucho rebuscar dentro del juego. Y es que con una calidad gráfica tan poco cuidada por la falta de detalles y un sonido sin ningún tipo de interés, este título no hace sino confirmar la poca profesionalidad que muestran ciertos desarrolladores por superar las barreras impuestas por los grandes títulos del género.
El interfaz gráfico, a primera vista, no hace sino poner en duda la calidad gráfica de «Space Bunnies», que termina de confirmarse cuando se observan, ya dentro del juego, los polígonos toscos de construcción, así como los movimientos de personajes y escenarios. El personaje héroe de la historia es una mala imitación de la carismática Lara Croft, que ya en «Tomb Raider» alcanzara la cima del protagonismo de una heroína, y que ahora ve cómo en «Space Bunnies» se intentan seguir unos pasos que se encuentran a años luz del genial título anteriormente mencionado.

I.P.P.

54

All Star Tennis 2000

Silencio, por favor

- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC ,PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **SIMULADOR DE TENIS**

CPU: Pentium 233 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 10 MB • Tarjeta **3D:** Sí (Direct 3D) • **Multijugador:** No



Una constelación de estrellas están dispuestas a batirte en cualquier pista y sobre cualquier superficie, y debes estar concentrado y desplegar tu mejor tenis.
De esta manera se presenta «All Star Tennis 2000», con un aparente atractivo que se disuelve poco a poco, a medida que nos adentramos en el juego. Y es que para los aficionados a este mundo, los simuladores de tenis, que últimamente están de moda, son una manera de pasar un rato entretenido practicando nuestro deporte favorito.
Los tres modos de juego que presenta –exhibición, torneo y temporada– son los que por regla general nos encontramos en este tipo de juegos, sin embargo se echa en falta un modo de entrenamiento, par hacernos con el manejo de los tenistas y practicar los diversos golpes que pueden ser utilizados para llevarnos el gato al agua.
Hasta aquí, todo normal. El problema radica en las contradicciones de sus gráficos. Con una suavidad de movimientos de los tenistas bastante conseguida, choca el hecho de ver unas formas tan poligonales en la caracterización de personajes, a la vez que los jueces de línea se sobreponen en muchos casos con la imagen de los jugadores.
Los sonidos que acompañan al desarrollo de un partido, están bien, lo que consigue sumergirnos en la tensión de la pista, pero que en conjunto nos deja un poco fríos.

P.L.L.

68

Punto de Mira

- Compañía: **BLIZZARD/SIERRA**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR/ACCIÓN**



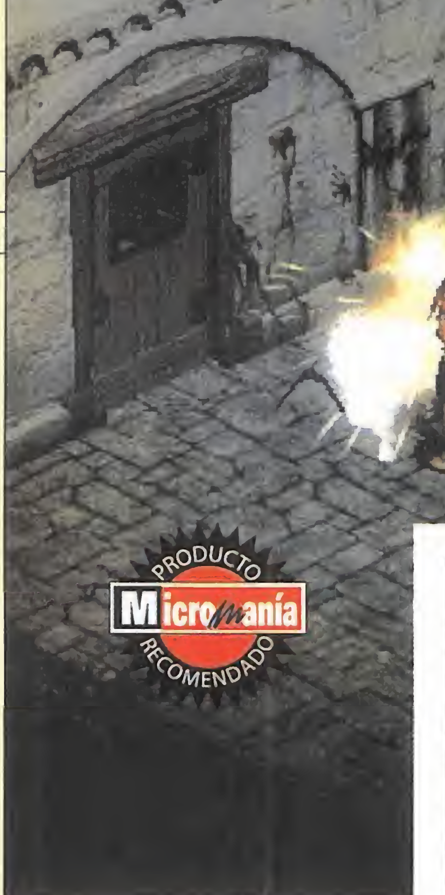
Como si de una condena en el purgatorio se tratase, los fans de «Diablo» han tenido que soportar, durante casi dos años, todo tipo de retrasos relacionados con su continuación. La espera ha sido larga, y la recompensa no es, como cabría esperar, el Cielo. Muy al contrario, «Diablo 2» narra un caótico viaje a las puertas del Infierno, donde esperan infinitas hordas de monstruos sanguinarios, hechiceros de oscuros poderes, y numerosos misterios por resolver.

CPU: Pentium 233 MHz · **RAM:** 32 MB (64 MB Multijugador) · **HD:** 650 MB · **Tarjeta 3D:** No (Recomendada Direct3D/Glide 8 MB) · **Multijugador:** Sí (Internet, TCP/IP, IPX, hasta 8 jugadores)

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	89

Los tres años invertidos en su realización, aportan centenares de detalles al desarrollo, y una mejora sustancial en los personajes y las partidas multijugador. Sin embargo, el juego es muy similar a su predecesor y, a la larga, se hace monótono, y la limitada resolución produce un efecto anticuado en monitores grandes. Aún así, sigue siendo uno de los títulos más adictivos que existen.

puntuación total **86**



PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO



Diablo II

Una tentación peligrosa

Haciendo honor a su reputación, «Diablo II» ha mantenido el suspense hasta el último momento. Anunciado para finales de mayo, los fans de la saga veían cómo comenzaba la última semana de junio, y el juego seguía sin aparecer. Muchos aficionados ya daban por hecho que tendrían que esperar hasta septiembre. Por fortuna, no ha sido así. El juego más deseado de la historia, con más de ¡dos millones! de reservas, salió a la venta el último día de junio.

Después de tan larga espera, al menos disponemos de todo el verano para disfrutarlo...

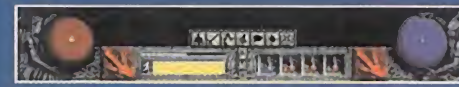
MARCANDO ESTILO

Instalar la versión final de «Diablo II» produce una sensación extraña. Tras las innumerables previews, casi es como si hubiese estado con nosotros toda la vida. De hecho, tras jugar durante las primeras horas, esta sensación se acentúa todavía más. Blizzard no se ha andado con tapujos; en lugar de querer innovar, ha preferido afiliarse a la máxima:"Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?". La revolución la han dejado para «Warcraft III».

Básicamente, «Diablo II» es una versión remozada de la primera parte, sólo que más grande, mejor, más divertida y, lamentablemente, no exenta de decepciones.







Al alcance del ratón

Una vez más, Blizzard ha conseguido implementar un interfaz potente y sencillo a la vez. Las decenas de opciones están al alcance de un simple clic del ratón, gracias a la barra situada en la parte inferior de la pantalla. En la parte central de la misma, hay un minipanel que da acceso al mapa, el inventario, los atributos del personaje, el árbol de habilidades, y los registros de mensajes y búsquedas. A su izquierda, se muestra la barra de resistencia y el botón de correr, y a su derecha, el cinturón donde pueden colocarse los objetos más importantes. A ambos extremos se sitúan los orbes de vida y maná, y los iconos de acción, que permiten asignar habilidades a los botones izquierdo y derecho del ratón.

Ninguna de las ventanas que se abren ocupan toda la pantalla –salvo en la seguridad de las ciudades–, por lo que se puede combatir al mismo tiempo que se examinan. Además, no hay que perder el tiempo abriéndolas: cuando se aumenta la experiencia aparece un botón que, al pulsarlo, abre automáticamente las ventanas correspondientes, para aumentar los atributos del personaje sobre la marcha.

Esta facilidad en el manejo, sin perder profundidad de juego, es una de las claves del poder adictivo de «Diablo II», que lo hace accesible a cualquier tipo de jugador.



Existen más de 40 enemigos diferentes. A su vez, cada uno dispone de varias especies.



El típico cementerio plagado de zombis no podía faltar en un juego tan tenebroso como «Diablo II».



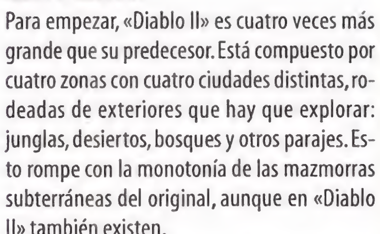
En las partidas multijugador, es posible intercambiar armas y objetos con otros jugadores.



La hechicera utiliza toda clase de potentes conjuros para aniquilar a los enemigos desde una distancia segura más o menos.

A medida que el héroe adquiere armas y habilidades, se vuelve más poderoso. Los paladines son capaces de invocar auras protectoras.

> Cada personaje dispone de 30 habilidades únicas, que proporcionan experiencias de juego diferentes



Una de las claves del éxito del original fue el novedoso concepto de JDR "light", adornado con grandes dosis de acción. Blizzard tuvo el buen ojo de tomar de los juegos de rol sólo aquello que les interesaba –el desarrollo de los personajes, la gestión de objetos y hechizos, y el uso de mazmorras–, desechando otros aspectos más tediosos –al menos para algunos jugadores–, como los acertijos y las largas conversaciones, para acercar el género a los curiosos no acostumbrados al rol clásico.

Toda la acción de «Diablo» se desarrollaba alrededor de un poblado, donde el protagonista podía aprovisionarse. Allí habitaban los personajes que le encomendaban misiones, lo que exigía la exploración de mazmorras plagadas de, literalmente, decenas de miles de monstruos.

El argumento de «Diablo II» habla del retorno del Diablo, acompañado de otros demonios menores, Baal y Mefisto, dispuestos a reconquistar lo que una vez fue suyo. La historia se va deshilachando a través de varios vídeos de una calidad increíble, que se muestran al final de cada uno de los cuatro actos que componen el juego.

MÁS Y MEJOR

Para empezar, «Diablo II» es cuatro veces más grande que su predecesor. Está compuesto por cuatro zonas con cuatro ciudades distintas, rodeadas de exteriores que hay que explorar: junglas, desiertos, bosques y otros parajes. Esto rompe con la monotonía de las mazmorras subterráneas del original, aunque en «Diablo II» también existen.

Al principio, todo sigue igual: la misma perspectiva isométrica en 2D, y el mismo desarrollo. Entre el protagonista y el objetivo de las misiones se interponen centenares de ►

El modo multijugador

Para dar soporte al juego on-line, Blizzard ofrece una zona de juego gratuita, llamada Battle.net, que dispone de servidores en todo el mundo. El europeo se encuentra situado en Suecia. Al existir equipos tan cercanos a nuestro país, las partidas multijugador son rápidas y fluidas.

Pese a estas facilidades, el mayor defecto de «Diablo» fue, sin duda, la escasa seguridad de los personajes en modo multijugador. Bastaba un simple editor hexadecimal para aumentar el nivel hasta el infinito, con el consiguiente abuso de muchas personas que se dedicaban a "saquear" a los jugadores legales, cuyos atributos no estaban inflados.

Para solucionar este problema, «Diablo II» incorpora dos modos de juegos: Battle.net abierto, y Battle.net Reino. En el primer caso, el personaje se almacena en el disco duro del jugador, por lo que puede ser modificado ilegalmente, pero no puede participar en las partidas de élite, que tienen lugar en Battle.net Reino. La ventaja del modo abierto es que acepta la exportación de personajes del modo un jugador, para aumentar sus atributos en modo multijugador, y después retornar al juego en solitario con el protagonista más fortalecido.

Los héroes de Reino sólo existen en multijugador, pues se almacenan en los servidores ultraprotegidos de Blizzard. Así pueden establecerse "rankings" –llamados Escaleras– de los mejores jugadores, sin hacer trampas. La única condición para que Blizzard mantenga a un jugador en sus servidores es que se jueguen dos horas durante los dos primeros días, y al menos una vez cada tres meses. Los niveles de «Diablo II» están disponibles para uno o varios jugadores. En ambos casos, el juego es básicamente el mismo, salvo que en el modo multijugador, hasta ocho personas pueden adentrarse en las mazmorras. También es posible crear grupos y declarar hostilidades entre ellos, para establecer combates.

Cuando se completa el juego en modo multijugador, se accede a un nuevo nivel: hardcore o incondicional. En este caso, el personaje no puede resucitar cuando muere, de ahí que conservar la vida se convierta en una prioridad. En los chats de Battle.net se rumorea que Blizzard tiene preparados suculentos premios para los mejores jugadores hardcore. ¿Os atrevéis a intentarlo?



La progresión del personaje







Uno de los aspectos más pulidos de «Diablo II» es la evolución del protagonista. Al principio del juego, existen cinco personajes a elegir: el bárbaro, la amazona, la hechicera, el paladín y el nigromante. Cada uno de ellos parte con unos valores fijos de fuerza, destreza, vitalidad y energía. A medida que se gana experiencia derrotando a enemigos o cumpliendo misiones, se sube de nivel. Este proceso concede 5 puntos de atributos que pueden asignarse según se desee, y 1 punto de habilidad. Mientras que en «Diablo» la mayor parte de las habilidades eran comunes a todos los personajes, en esta continuación cada uno dispone de 30 habilidades únicas, divididas en 3 tipos: ofensivas, defensivas y maestras. Se agrupan en el llamado árbol de habilidades, que obliga a seguir una determinada "rama" para alcanzar las más poderosas. Puesto que no es posible volver atrás, este sistema añade un importante componente estratégico. Además, permite diseñar personajes que, pese a ser de la misma raza, en la práctica pueden comportarse de forma distinta, según el camino recorrido dentro del árbol.

¿Aceleración 3D? ¡Pero si «Diablo II» es un juego en 2D!





Apenas unos meses después del anuncio de su publicación, Blizzard mostró al mundo las primeras imágenes de «Diablo II». La sacudida fue enorme: el juego iba a utilizar gráficos tridimensionales generados en tiempo real. Unas semanas más tarde, de forma misteriosa, Blizzard anunció que el nuevo motor gráfico no les convencía, por lo que decidieron retornar a la vista isométrica en 2D, empleando sprites.

No obstante, con la publicación de la versión final, se ha desvelado una sorpresa: «Diablo II» soporta aceleración 3D, pese a no utilizar gráficos tridimensionales. No se trata, ni mucho menos, de una contradicción: a medida que los programadores dominan los secretos de las tarjetas 3D, descubren nuevas posibilidades, entre las que destacan el uso de filtros bilineales, multiscroll, y efectos especiales aplicados a los gráficos en 2D.

«Diablo II» no necesita una placa 3D para funcionar. Sin embargo, si se dispone de una aceleradora con al menos 8 MB de RAM, compatible Direct3D y Glide, se añade un efecto de perspectiva al "scroll" del escenario al mover el suelo y el decorado –árboles, muros, edificios– a distinta velocidad, así como mejores efectos de transparencia, mejores transiciones de luz/oscuridad, luces coloreadas, y efectos atmosféricos –lluvia, truenos, viento, etc–.



Los muros pueden servir para protegerse de los monstruos, pero las bestias también los utilizan para su propio beneficio.



Nada como un buen hechizo de fuego para acabar con las amenazas. Ha habido que gestionar bien las habilidades de la amazona para conseguir ese poder.



Los combates en el interior de casas y monasterios son corrientes. El techo y las paredes que ocultan la visión se vuelven transparentes.

monstruos que hay que aniquilar con las armas y hechizos disponibles. La diferencia es que ahora todo es mucho más grande, y las búsquedas son más complejas y variadas.

Si nada parece haber cambiado, ¿en qué demonios ha invertido Blizzard los tres años de desarrollo? Pues, sencillamente, en pulir el sistema de juego, añadiendo centenares de retoques y mejoras. Esto se refleja en la interfaz y el desarrollo de los personajes. En el primer caso, se han reformado los accesos a las ventanas de datos, tal como se muestra en un recuadro adjunto. También se ha añadido una necesaria tecla para correr, y ahora es posible dejar el ratón apretado para golpear repetidas veces.

En el caso de los protagonistas, existen cinco distintos: un bárbaro, una amazona, un nigromante, una hechicera, y un paladín. Cada uno de ellos dispone de 30 habilidades únicas, que proporcionan experiencias de juego diferentes: el bárbaro es un experto cuerpo a cuerpo; la hechicera abate a los enemigos a gran distancia, gracias a los conjuros; el nigromante puede convocar a hordas de zombies para que hagan el trabajo por él. Se ha suprimido el Libro de Hechizos, pues estos forman parte de las habilidades.

Las mejoras podrían llenar decenas de páginas. Entre ellas, destacan el alijo, para guardar objetos y armas en un lugar seguro; la posibilidad de alquilar mercenarios; las armas personalizadas mediante gemas mágicas; las partidas multijugador seguras; el sonido 3D; o el excelente doblaje de los textos y voces, que ayuda a sumergirnos en la aventura.

En cierto modo, «Diablo II» ha seguido un camino parecido a la película «La Amenaza Fantasma»

CUESTIÓN DE VISTA

Lamentablemente, «Diablo II» no está exento de problemas. El más visible es la limitada resolución de 640x480. Aunque el diseño de los escenarios es fantástico, esta baja resolución hace que los gráficos se pixelen en monitores grandes. Ciertos personajes pierden detalle, o se ven borrosos.

Otro tema que levantará polémica es el método de grabación. Cuando se retoma una partida grabada se comienza en la ciudad, y los monstruos abatidos se regeneran; aunque se conservan los objetivos conseguidos, hay que volver a recorrer la mazmorra y abatir a los enemigos anteriormente aniquilados. Lo mismo ocurre cuando el protagonista muere, con la diferencia de que hay que retornar al lugar donde está el cadáver para recuperar los objetos. Esta repetición es tediosa, teniendo en cuenta que los monstruos se cuentan por millares, por lo que el 90% del juego consiste en abatir bestias inmundas a golpe de ratón. Al no existir estrategia en el combate –basta con hacer clic para golpear o disparar–, y teniendo en cuenta que el juego es larguísimo, a la larga puede hacerse algo monótono, pues las misiones, sean del tipo que sean, siempre exigen la aniquilación constante de criaturas. Otros detalles menores son el pequeño tamaño del inventario, o los dos parches que han salido en apenas una semana.

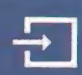
En cierto modo, «Diablo II» ha seguido un camino parecido a la película «La Amenaza Fantasma»: sus respectivos fans han debido sufrir años de espera; unos meses antes de su presentación, las expectativas se inflaron ante los dos millones de reservas de «Diablo II», o los 2 millones de personas que se bajaron el trailer de «La Amenaza Fantasma», en unas horas.

Vistos de manera aislada, ambos títulos son dos excelentes entretenimientos, aunque como continuaciones de un mito, quizá no han cumplido con las expectativas puestas en ellos.

La mayor virtud de «Diablo II» es que mejora ampliamente un estilo de juego único y adictivo: hay algo irresistible en manejar a un héroe, y abatir a los centenares de monstruos que surgen a su alrededor. A partir de ahí, Blizzard ha puesto todo su embrujo para adornar tan sencilla tarea con un excelente sistema de progresión del personaje, atractivas misiones, y una impecable puesta en escena. El resultado es uno de los juegos más adictivos y equilibrados del momento, ensombrecido por una resolución muy limitada, y un desarrollo que, a la larga, puede llegar a cansar. Conviene sopesar bien los pros y los contras, antes de pensar en la compra aunque, dado el número de reservas, y su posición en lo más alto de las listas de ventas, ¿todavía hay alguien que no lo haya comprado?

J.A.P.

Las búsquedas épicas







El desarrollo de «Diablo II» se asemeja a la primera parte, pero con algunos matices. En «Diablo», todo el juego giraba alrededor de un poblado. Ahora existen cuatro grandes zonas: la región montañosa de los Reinos del Oeste, el gran desierto de Aranoch, las junglas de Kehjistan, y el Infierno. Alrededor de las ciudades surgen pantanos, cementerios y otros exteriores que hay que explorar, junto a las consabidas mazmorras subterráneas.

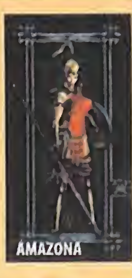
Mientras que en el primer «Diablo» las misiones eran aleatorias, en «Diablo II» son fijas, aunque los escenarios se generan aleatoriamente. Cada una de las tres primeras zonas dispone de seis misiones, llamadas búsquedas. La cuarta zona sólo tiene tres. Dichas búsquedas son mucho más largas y complejas que en su predecesor, pues aunque la mayoría consisten en limpiar de monstruos una mazmorra, en otras habrá que hablar con varios personajes para obtener pistas, recopilar fragmentos de una reliquia, perseguir a alguien, o escapar de un lugar en un tiempo mínimo.

Para llevar el control de las misiones, existe un icono llamado Registro de Búsquedas. En esta ventana se muestran las completadas, las que quedan por realizar, e incluso es posible escuchar una grabación de su objetivo, por si se ha olvidado lo que había que hacer. Todo es poco para poner el juego al alcance de los jugadores más novatos u olvidadizos...

Diablo II

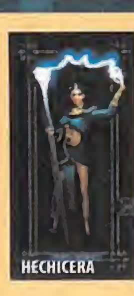
Las primeras horas de juego en «Diablo II» son cruciales para el desarrollo de la aventura. La elección del personaje dependerá de la forma en que se desee completar el juego. Su estilo y capacidad para acabar con las hordas de monstruos puede comprobarse en las primeras búsquedas.











Los héroes

BÁRBARO

Se cuenta que, cuando el mundo era aún joven, se encomendó a las tribus de las Estepas del Norte la custodia de una fuente de inmenso poder, en el monte Arreat. Este pueblo se aisló por completo de sus congéneres, perdiendo todo el contacto con la magia y la maquinaria.

El bárbaro es un experto en el combate cuerpo a cuerpo. Es el personaje ideal para jugadores principiantes, pues es muy fuerte en los primeros niveles. Además, no exige habilidad en el manejo del ratón: basta con hacer clic a cualquier cosa que se acerque para acabar con ella.

Habilidades destacadas: Lanzamiento Doble, Frenético, Dominio de Armas, Resistencia, y más de una docena de gritos de guerra.

AMAZONA

Criada en la frondosa selva que se yergue en la cima del monte Karcheus, la amazona es una experta en el arco y las armas arrojadizas. También dispone de conocimientos de magia elemental y sagrada.

Este personaje gustará al jugador que disfruta abatiendo al enemigo desde largas distancias. Exige rapidez con el ratón para esquivar a los monstruos y dispararlos desde lejos.

Habilidades destacadas: Flechas Mágicas, Disparo Múltiple, Bombardeo, Evasión, Empalamiento, Repeler y Relámpagos.

NIGROMANTE

Más conocidos como los Sacerdotes de Rathma, provienen de una ciudad subterránea escondida en las selvas del Este. Son especialistas en controlar a los muertos. Gracias a ello, son capaces de combatir al enemigo sin intervenir, dejando que sean sus fieles zombies los que se ensucien las manos. También conocen poderosos hechizos de defensa y ataque.

El nigromante aporta estrategia a las batallas, pues hay que decidir en qué momento se convoca una horda de no-muertos, y contra quién se lanza, al mismo tiempo que se combina con conjuros que debilitan al rival.

Habilidades destacadas: Terror, Confusión, Decrepitud, Explosión de cadáveres, Muro de Hueso, y varias resurrecciones de criaturas.

PALADÍN

Este selecto grupo de monjes guerreros se reveló, años atrás, de la Inquisición de Zakarum, formando su propia orden. Desde entonces, prometieron prometer a los inocentes y luchar contra los Tres Males Fundamentales: Diablo, Baal y Mefisto. Expertos en el combate con espada, utilizan auras que los protegen de todo mal, y son especialmente eficaces contra los muertos vivientes.

El tipo de juego con este personaje se asimila al del bárbaro, pero las auras del paladín permiten cambiar las condiciones de los combates.

Habilidades destacadas: Rayo Sagrado, Martillo Bendito, Ola de Frío Sagrada, Redención, y varias protecciones contra rayos, fuego y hielo.

HECHICERA

El clan de las magas de Zann Esu es uno de los más veteranos. Hace siglos, los catorce clanes de hechiceras se reunieron por primera vez durante generaciones. Nadie sabe de lo que hablaron, pero desaparecieron en las selvas del Este... hasta ahora.

Reniegan de las armas, por lo que abaten a sus enemigos a golpe de hechizo. Al igual que la amazona, son especialmente indicadas para los jugadores a los que les gusta el combate a larga distancia, en este caso, adornado con suntuosos "efectos especiales".

Habilidades destacadas: Infierno, Encantamiento, Campo Estático, Rayos, Ventisca, Teletransportador, y varias armaduras mágicas.

> Blizzard ha preferido afiliarse a la máxima: "Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?". La revolución la han dejado para «Warcraft III»

Las primeras búsquedas
Acto I

Sea cual sea el personaje que reencarnemos, la epopeya comienza en el campamento de las arpías Hermanas del Ojo Ciego. Aquí se puede conversar con los primeros seres para obtener pistas y objetos.

LA GUARIDA DEL MAL

Akara, la sacerdotisa de las arpías, se encuentra en una tienda situada, casi siempre, en una esquina del campamento. Nos encomendará la primera búsqueda: matar a todos los monstruos de la Guardia del Mal. La entrada a esta mazmorra parte de una cueva situada en las afueras del campamento, en la Ciénaga de Sangre. Puesto que todos los escenarios se generan aleatoriamente, su ubicación cambia con cada partida. La Ciénaga está poblada por zombis y ratas de peñola. Por suerte, abundan los pozos curativos, los cofres y los templos de maná.

Una vez localizada la cueva, comienza la aniquilación: hay que acabar con todas las bestias gargantúa –una especie de gigantes de piedra de escaso poder–, y unos pequeños demonios rojos. Estos se regeneran constantemente hasta que se abate al chamán, un demonio algo más grande, que suele rondar por los alrededores. Por tanto, es vital acabar con estos hechiceros lanzafuego, para poder derrotar a los pequeños demonios. Cuando la mazmorra esté limpia, Akara nos recompensará con 1 punto de habilidad.

CUERVO SANGRIENTO

De regreso al campamento, tras comerciar con los objetos y tesoros recogidos en la primera búsqueda, Kashya nos hablará de Cuervo Sangriento, una arpía poseída por Andariel. Ahora se dedica a despertar a las arpías muertas y convertirlas en zombies. El objetivo de esta segunda búsqueda será acabar con Cuervo Sangriento.

La traidora se encuentra en el cementerio, en las Llanuras Frías, situadas más allá de la Ciénega de Sangre. Hay que recorrer esta última hasta llegar a las llanuras. Allí, además de las bestias ya citadas, abundan las cazadoras de la oscuridad, unas ágiles guerreras armadas con espadas y lanzas. El cementerio se encuentra en un extremo de las Llanuras. En su entrada espera Cuervo Sangriento, rodeada de un ejército de zombis y esqueletos, por lo que sólo hay que acercarse a ella bien aprovisionado de pociones de energía y maná.

Su derrota desencadenará una serie de acontecimientos que revelarán las búsquedas más interesantes de este primer Acto.


La sacerdotisa Akara nos encomienda la primera búsqueda: la "limpieza" de la Guarida del Mal.


La primera mazmorra está plagada de trolls y otros pequeños y huidizos demonios. De estos, los chamanes son los más peligrosos.


Al derrotar a los monstruos, una luz celestial que inunda los oscuros pasajes subterráneos certifica nuestro éxito.


La segunda búsqueda consiste en encontrar a la arpía Cuervo Sangriento y derrotarla. No será fácil, pues la protegen cantidad de zombies y esqueletos.

Compañía: **MICRÖIDS**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Nos superan en número a razón de millones por cada uno de nosotros. Su sistema jerárquico y social está entre los más organizados de la Tierra. Crean civilizaciones que perduran durante generaciones y tienen una gran ingenio para construir ciudadelas subterráneas y para combatir con fiereza contra aquellos que intenten entrar en su territorio sin permiso.

Son las hormigas, unos seres que no deberían pasar tan desapercibidos.



CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda, compatible Direct3D) • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	79
ADICCIÓN:	81

El tema que aborda el juego es muy original, pues no siempre se nos da la oportunidad de ser insectos. El factor estrategia se hace demasiado básico en ocasiones, limitándose a recolectar alimentos, materiales y a exterminar enemigos. Los movimientos de cámara son suaves y rápidos, y no nos haremos ningún lío al operar con ellos.

puntuación total **80**



El Imperio de las Hormigas

Supervivientes natas

Cuántas veces, caminando por el campo, cuando aún éramos niños, nos habremos quedado extasiados en las cercanías de un hormiguero, viendo cómo sus pequeños habitantes trabajaban sin cesar en busca de alimento o materiales de construcción para su hogar. Cuántas veces hemos seguido la casi interminable fila india en busca del lugar hacia dónde dirigía su recorrido, para encontrarnos con un sistema de trabajo cuidado al máximo y en el que cada hormiga tiene su lugar y cometido, y cuántas veces nos gustaría ser igual de disciplinados... Pues Micröids nos da la oportunidad, ya que con «El Imperio de las Hormigas», vamos a convertirnos precisamente en una colonia de hormigas rojas que deberán luchar por su propia supervivencia. Gracias a este nuevo título de estrategia en tiempo real tendremos que vigilar aspectos lógicos, la gestación de nuevas larvas, eligiendo el tipo de hormiga que queremos engendrar, es decir, obrera, guerrera, comadrona, y demás, pues el código genético que tienen impreso las hará llevar a cabo automáticamente una labor concreta, salvo en el caso de las obreras, que podrán hacer cualquier trabajo, aunque no de una manera tan correcta. Habrá que recolectar alimento para que las crías y las hormigas adultas puedan abastecerse y no morir de inanición; deberemos conseguir materiales para la construcción de nuevas galerías en nuestro hormiguero, para poder así incrementar el número de integrantes de la colonia y ser cada vez y más más poderosos.



Las hormigas guerreras atacan en enjambre, rodeando a su enemiga y superándole alarmantemente en número, si bien un mordisco de estas letales guerreras no significaría mucho para un insecto de mayores dimensiones, al ser decenas de ellos, la cosa cambia.

Podremos elegir entre una vista de la superficie y una del interior del hormiguero para tener control en todo momento de nuestra colonia

SISTEMA CLÁSICO

Para el desarrollo del juego se ha empleado el clásico sistema que todos los juegos de estrategia en tiempo real actuales tienden a utilizar, es decir, lucha y construcción de









Las horas del día irán pasando y en medio de una misión nos encontraremos que llega la noche al igual que el alba, lo que conlleva una serie de dificultades, como la escasez de visibilidad.



El icono que podemos ver sobre las obreras indica la labor que están llevando a cabo en ese momento, recolección de comida, de materias primas o movimiento de larvas, entre otras.

Los escenarios tridimensionales están perfectamente realizados







unidades e instalaciones bajo un escenario delimitado, tanto por bordes imaginarios, como por la Niebla de Guerra, ese sistema por el cual solamente veremos la parte del escenario en la que tengamos desplegadas por lo menos una unidad.

Los recursos vendrán representados con unos iconos, en forma de manzana para los alimentos y en forma de muro de ladrillos para los materiales de construcción. Por supuesto, habrá que buscarlos, y para ello deberemos emplear a las hormigas guerreras. Una vez localizada una zona de recursos, la reina procederá a la gestación de cientos de hormigas obreras que se encargarán de la recolección. Es en este punto cuando cabe destacar el aspecto curioso que solamente serán las guerreras aquellas controlables directamente mediante el uso del ratón. El resto actuará de "motu propio", guiadas por las órdenes que se han dado en el hormiguero. Una serie de botones en el interfaz nos permitirán movernos bien por la superficie, bien dentro del hormiguero, para supervisar las acciones que están siendo realizadas y cambiarlas si no nos convencen.

DIRIGIDO A PRINCIPIANTES Y ENTOMÓLOGOS

«El Imperio de las Hormigas» está completamente traducido al español, lo que facilita la comprensión de los diálogos y explicaciones que aparecerán en todas y cada una de las misiones, y sobre todo en el glosario y la enciclopedia, donde se explicará todo lo que hay que saber sobre el mundo de las hormigas y cómo ha sido adaptado en el juego, a fin de saber la forma de llevar a cabo según qué acciones.

Como juego de estrategia, «El Imperio de las Hormigas» no reviste gran dificultad en ninguna de sus misiones, siendo la única notable el aprendizaje del interfaz, que no resulta muy intuitivo y hay que echar mano más de una vez de las instrucciones para recordar la función de ciertos botones. Una vez dominado, nos encontramos con que en más de una y más de dos misiones el factor estrategia se reduce a la recolección de alimentos y materias primas, y a la defensa de sistemáticos ataques por parte de arañas, mantis religiosas y otros tantos depredadores que atacan el hormiguero en busca de alimento. Esto lo hace muy indicado para la gente que acaba de comenzar en el género de la estrategia en tiempo real y no quiere verse avasallada por una demasiado lista inteligencia artificial que no le deja llevar a cabo ninguna acción antes de ser completamente destruido. En «El Imperio de las Hormigas», no sólo habrá un completo tutorial, sino que en las primeras misiones de la campaña se darán explicaciones y los sucesos ocurrirán de forma gradual.

Los gráficos, por su parte, sí han logrado el nivel requerido. Los escenarios, tanto de superficie, como subterráneos, están muy bien diseñados, habiéndose sabido representar a la perfección un suelo agreste de la manera en que lo ven los insectos, con flores enormes, briznas de hierba altas como edificios y árboles de los cuales no se puede ver la copa. Los movimientos de los insectos, así como su calidad y detalle, también tienen un muy buen nivel, siendo una delicia hacer un zoom de acercamiento y ver las acciones de los mismos desde un primer plano.

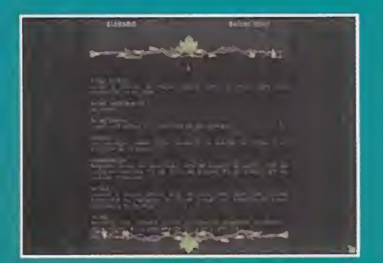
Micröids ha tenido una idea fantástica, dándonos a conocer un mundo que, normalmente, pasamos por alto: el de los insectos. Un título indispensable para los principiantes del género, pero también para los entomólogos.

C.F.M.

La Enciclopedia



Una de las partes más interesantes del producto, por supuesto sin desmerecer al juego, es la enciclopedia, donde se aglutinan todo lo que necesitamos saber sobre el mundo de las hormigas, a fin de comprender como es la vida de una colonia de estos insectos. Los peligros a los que se enfrentan, su periodo de gestación, la alimentación, la estructura de los hormigueros, las diferentes clases de hormigas que existen y, lo que es más notable aún, se darán apuntes justo en la parte inferior de la explicación técnica general, sobre la adaptación que sobre ese tema en concreto se ha realizado para el juego, y se nos detallarán las teclas o las acciones que deberemos realizar para llevarla a cabo.



Las secuencias cinemáticas



Si bien la calidad de compresión no es nada del otro mundo, los ilustradores y diseñadores han conseguido darle a todas y cada una de las secuencias cinemáticas un realismo digno de cualquier reportaje de naturaleza que podamos ver en la televisión. Con una duración modesta y centradas en un aspecto de la realidad de los insectos, como puede ser la alimentación, la caza y la convivencia, nos darán paso a la siguiente misión del juego a superar. Los insectos tienen un grado de realismo en los movimientos y acciones sobresaliente, que denotan que los encargados de este apartado, han estudiado largo tiempo a estos simpáticos bichitos.

- Compañía: **PANDEMIC/ ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Tras el lanzamiento de «Battlezone II», la espera por la siguiente producción de Pandemic ha tocado a su fin. La esperanza de ver el título original mejorado, que resultó un agradable hallazgo gracias a un potente engine 3D que Pandemic ha tenido en desarrollo durante largos meses, ha resultado en un título que contrasta en sus ambiciones y tecnología con una oferta que, en la práctica, parece querer decir que en el género de la estrategia ya está todo dicho; algo con lo que no se puede estar de acuerdo, pese a quien pese.

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64MB • **HD:** 550 MB (más 100 MB de intercambio) • **Tarjeta 3D:** Sí (compatible Direct3D) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	70

La estrategia, como tal, brilla por su ausencia, con unas premisas de lo más básico para la acción resultante. El engine 3D es realmente bueno, con excelentes detalles de calidad (reflejos, partículas, gestión de polígonos, etc.) La IA es bastante mediocre, y el aprovechamiento del entorno 3D es nulo a la hora de plantear ataques o defensas.

puntuación total **65**



Dark Reign II

La estrategia de la clonación

Resulta interesante comprobar cómo en ocasiones, en el mundo de los juegos de ordenador se suele hacer bueno el dicho de que "el alumno supera al maestro". Algo parecido, para mucha gente, ocurrió cuando Activision, hace unos años, se fijó en el producto que estaba creando un desconocido grupo de desarrollo australiano –sí, «Dark Reign» no fue un producto original de Activision–, inspirado clara y deliberadamente en un título como «Command & Conquer», al que sus responsables querían rendir homenaje y, por otro lado, incluir todo aquello que, en su opinión, se echaba de menos en el juego de Westwood. Ha pasado el tiempo, Pandemic Studios nació bajo el ala protectora de Activision y sus dos proyectos en desarrollo durante los dos últimos años han sido «Battlezone II» y este «Dark Reign II» que ahora nos ocupa. Y ya, desde el comienzo, la compañía advirtió que su mayor reto, en el último caso, iba a ser trasladar todo el concepto del original a un entorno 3D detallado como jamás se había visto, donde se mejorara en todo lo posible la jugabilidad y atractivo de «Dark Reign». Llegado el momento de evaluar resultados, hay que hacer dos distinciones. Pandemic, efectivamente, ha conseguido desarrollar uno de los motores 3D –aplicado al campo de la estrategia–, más versátiles y complejos que se hayan visto –con la excepción de «Ground Control»–. Pero, no sólo no podemos decir que el alumno supera al maestro, sino que ni siquiera está a la altura, en términos relativos, de su predecesor.



La combinación de distintos unidades pierde parte de su potencial estratégico, en la práctica.

EL MISMO PERRO...

En la práctica, todo lo relacionado con argumento suele estar de más en la gran mayoría de juegos, y «Dark Reign II» no es una excepción. Dos bandos en conflicto, los JDA y los Sprawler, sirven de sostén al desarrollo de la acción y, aunque en ningún caso se llega a dejar explícito eso de "buenos contra malos", sí se nota el "tufillo" relacionado con la concepción maniqueísta de la historia. No pasa de ser una anécdota, pero sí resulta un buen indicativo de todo lo que llega a continuación, una vez el juego está instalado en el ordenador y nos adentramos en el mismo. Una vez escogido nuestro bando, las típicas opciones de combate directo –basado en los mapas multijugador–, campaña –serie de misiones con un argumento, más o menos trabajado, por detrás– y juego multiusuario, entran en escena. Comencemos por la campaña.

La formación de escuadrones, uno de los aspectos más comunes del género, también está presente.



El poderoso engine gráfico del juego nos permite utilizar cualquier perspectiva imaginable.

Una serie de escenas de introducción dan pie a las distintas misiones que, por uno u otro bando, debemos afrontar con el único objetivo de eliminar al contrario. Único, puesto que, tanto en cada misión, contemplada de forma individual, como en la meta final, siempre se acaba en el mismo resultado: la eliminación del enemigo. Éste es, quizá, el que se puede considerar primer defecto en «Dark Reign II». Aunque muchas de las misiones se "disfrazan" con una serie de objetivos primarios (escolta, defensa, rescate, etc.) la consecuencia última de cualquiera de nuestras acciones siempre es la aniquilación del rival. Algo que no estaría nada mal de no ser porque debemos tomar de manera tan literal este propósito que, en ocasiones, no se da una misión por victoriosa ni concluida hasta que la última unidad –operativa o no, funcional o no, peligrosa o no– del enemigo ha sido borrada del mapa.


La constitución de un muro defensivo básico será suficiente para mantener al enemigo a raya.


La eliminación sistemática de estructuras es el objetivo final en casi todas las misiones que se proponen.

El enorme esfuerzo realizado en la creación del engine gráfico constrasta con el diseño de la acción


Algunas unidades, aunque débiles en apariencia, son capaces de hacer frente a todo tipo de rival.


La típica configuración de un cuartel general debe incluir cuatro o cinco estructuras básicas.


Los ataques en masa definen la acción en el juego. La realidad estratégica queda bastante apartada.

Ya que hemos mencionado las unidades, hablemos de ellas. En la práctica, y con la concepción de un entorno 3D supuestamente habilitado para la estrategia y dispuesto a tal fin, encontramos, por ambos bandos, desde las típicas unidades y construcciones preparadas para la gestión de recursos –explotación de mineral. ¿Os suena?–, hasta las unidades de combate en sí, o sus construcciones de apoyo y creación. Muchas de las unidades de combate poseen una buena base, a priori, que permiten que sean más o menos débiles o fuertes en función del encuentro con rivales determinados o el terreno –existen aéreas, acuáticas, terrestres, anfibias y multifunción–. Sin embargo, el hecho de que existan unidades todoterreno, echa por tierra la existencia del resto. No resulta lógico apoyarse en la supremacía aérea, si por ambos bandos existen unidades tan eficaces en tierra como contra enemigos volantes. ¿Para qué unidades más caras, si otras "híbridas" dan el mismo resultado, con menor esfuerzo y tiempo de desarrollo?

¿3D, O NO 3D?

Entra en escena el motor gráfico. La idea de utilizar un entorno en tres dimensiones podía resultar en hallazgos realmente interesantes. Sin embargo, y aunque no nos alegra decirlo, Pandemic se ha limitado a desarrollar este entorno como un atractivo gráfico que, a la hora de la verdad, no influye, ni mucho ni poco, en el devenir de la acción. En otras palabras, la orografía no es un ingrediente real de la estrategia. ¿Para qué sirve una montaña en «Dark Reign II»? Para rodearla. La ventaja que se podría tomar del terreno, situando de manera estratégica algunas estructuras o unidades en zonas precisas, ayudaría, según la habilidad del jugador, a inclinar la balanza a favor o en contra de sus intereses (no hablemos ya de preparar emboscadas, defensas, etc.) Pero, en la práctica, el terreno tan sólo está para moverse por él, o alrededor suyo. Las unidades aéreas podrían sacar partido de este dato pero, si tenemos disponibilidad de unidades que funcionan contra otras de todo pelaje, ¿qué sentido tiene todo ello?

ALTERNATIVAS DE ACCIÓN

Algunas de las alternativas más atractivas que se perfilan en «Dark Reign II» radican en las opciones multiusuario, a través de red local o Internet. Sin embargo, tampoco se puede decir que la acción varíe de modo espectacular, a excepción del enfrentamiento contra usuarios humanos. El diseño de los mapas multijugador no pasa de ser discreto y aunque, tanto en este modo como en "Acción Instantánea", el usuario puede colocar enemigos controlados por la IA, el resultado siempre es el combate directo.
A una mayor diversión, además, no contribuye en exceso la propia IA. El nivel de reacción de las unidades, aunque se puede ajustar, en teoría, a distintos comportamientos, no resulta satisfactorio. En términos generales, se puede decir que es bastante mediocre, con respuestas directas a una agresión, y poco más. La búsqueda de caminos no está bien resulta, así como una mínima estrategia real en cuanto a la cobertura que distintos tipos de unidades se presten entre sí.
La base establecida por «C&C» hace años, se calca de principio a fin. Las estrategias son más que básicas, casi ramplonas. Todo se limita a acumular para luego lanzar un ataque masivo en que las seguras pérdidas sean aceptables como para permitir al grueso de nuestras fuerzas que arrase con todo cuanto se le ponga por delante. La ausencia de formaciones o tácticas que favorezcan resultados en condición tanto de las propiedades de las unidades como del terreno son nulas. Todo se limita a aguantar las tarascadas que en los cinco minutos iniciales el ordenador se limita a hacer para intentar cortar nuestro asentamiento. Una vez superado el escollo, podemos pasar de unos cuantos minutos a más de una hora preparando defensas, unidades y recolectando mineral, para decidir el resultado de la misión en poco más de dos o tres minutos.
Quizá Pandemic debería haberse replanteado el concepto, como un título de acción basado en diseños de estrategia. «Dark Reign II» es un clónico en toda regla. En 3D, eso sí. Y aunque no es un fiasco en sí mismo, sólo se puede recomendar a los muy fanáticos de Westwood, pues los principios básicos –los más básicos- son los mismos. Y poco más.

F.D.L.

Las enormes posibilidades que se derivan de las 3D, en el terreno estratégico, no han sido aprovechadas de forma adecuada

Versátil y potente



Sin duda, lo mejor de «Dark Reign II» es la versatilidad del engine 3D desarrollado por Pandemic. Ya que la premisa fue realizar el juego, por completo, basado en modelos poligonales, desde las estructuras a las unidades, pasando por todo el entorno, se precisaba un motor capaz de gestionar y representar convincentemente cientos de miles de triángulos de manera simultánea. Imaginemos el típico juego de estrategia 2D, con escenas en que se junten en pantalla decenas de unidades atacando, y otras defendiendo, y pensemos en la dificultad –no poca– de hacer lo mismo con modelos 3D, de tal forma que la velocidad de juego no se vea afectada en demasía.
Además, el motor de «Dark Reign II» es capaz de gestionar, a la vez, diversos efectos especiales que añaden una mayor calidad visual al conjunto, como los efectos de partículas o los reflejos sobre superficies de agua.

Para entrar en situación







Aunque el aspecto del argumento no sea excesivamente original –buenos y malos, más o menos disimulado–, sí cabe resaltar que en las campañas, tanto al principio como al final, el propio engine se encarga de mostrar una serie de escenas que proporcionan una continuidad al conjunto, de modo que la historia cobre algo de verosimilitud, y sea capaz de sumergir al usuario en el juego. Una ayuda para aumentar la posibilidad de enganchar al jugador aunque, al final, la acción se mueva en los límites del diseño que se ha realizado para las distintas misiones.

- Compañía: **LANKHOR/EIDOS**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



«F1 World Grand Prix» carece de uno de los principales alicientes de un programa de estas características: sensación de velocidad



CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 6 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D, con 4 MB) • **Multijugador:** Sí (LAN, TCP/IP, Internet –hasta 12 jugadores–)

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	70

Los gráficos cumplen su cometido, pero sin grandes alardes, necesitando un equipo de bandera para disfrutarlos al máximo. Genial que contenga todos los datos referentes al campeonato de 1999 –escuderías, pilotos, circuitos...–. La jugabilidad se ve mermada por la falta de sensación de velocidad, en un programa cuya meta debe ser ésa, precisamente.

puntuación total **69**



F1 World Grand Prix

Eidos se apunta a la Fórmula 1

Uno de los gigantes del software de entretenimiento, Eidos Interactive, no se quería quedar atrás en esto de los simuladores dedicados a la categoría reina del automovilismo, y por ello decidió desarrollar un producto que estuviese a las altura de los otros productos ya existentes o en desarrollo.

Sabido es por todos –y las comparaciones son siempre odiosas–, que en el campo de la Fórmula 1 ya hay grandes títulos que cuentan con una calidad fuera de toda duda, y otros que están por venir que también, a juzgar por lo visto hasta ahora. Sin embargo, «F1 World Grand Prix» no llega a estar a la altura de la tónica del mercado aunque, también hay que decirlo, tiene cualidades para atraer a los fanáticos de este tipo de competición automovilística.

Lo primero que se le puede achacar –como a otros muchos– es la no actualización de los datos que maneja que, aunque son oficiales de la FIA, son de la temporada pasada, lo que puede dejar algo fríos a los apasionados a este deporte. Imaginamos que esto obedece a la cantidad de datos que han sido incorporados, desde descripción de cada uno de los 22 pilotos oficiales de la temporada pasada, pasando por los circuitos, hasta llegar a los monoplazas y a sus escuderías.

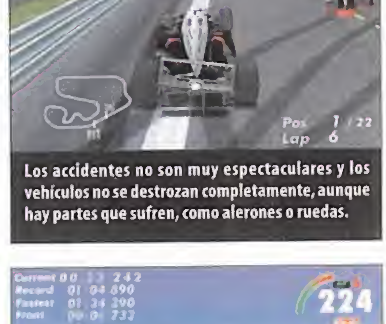


Como todo simulador deportivo de Fórmula Uno que se precie, las características principales del monoplaza podrán ser variadas según el circuito.



Una de las vistas que más nos ha sorprendido es aquella en la que se ve desde el interior del casco del piloto, aunque no es muy práctica.

En el apartado de los gráficos decir que no deslumbra precisamente por su calidad, que no es baja, aunque se podía haber exprimido algo más, teniendo en cuenta además que necesita de una máquina prodigiosa para poder con todos los elementos que aparecen en pantalla –lo hemos probado en un Pentium 500 MHz con 64 MB de RAM y con una Viper de 32 MB a 800x600 en 16 bit de color y sufre bastante, va como a tirones–. Aún así, se le puede dar un bien en general, y gracias a que los modelos de los coches y los escenarios de los circuitos están plasmados con la realidad al milímetro. Todo esto que comentamos, evidentemente, redunda en la jugabilidad, ya que de las numerosas vistas de que consta el programa –por no decir infinitas, pues podemos colocar la cámara donde queramos, además de las ya definidas–, sólo en aquella en la que lo único que se ve es el asfalto a nuestros pies, es la que consigue mostrar una sensación acorde –que no del todo– con la velocidad a la que vamos. Las demás no proporcionan dicha sensación.



Los accidentes no son muy espectaculares y los vehículos no se destrozan completamente, aunque hay partes que sufren, como alerones o ruedas.



Los modelos de los coches, así como los circuitos, están bastante bien reflejados, estando plasmados hasta los más mínimos detalles.

Y ya que estamos con la jugabilidad, decir que el juego posee dos modos de juego diferenciados –arcade y simulación–, además de tres niveles de dificultad. Desde el punto de vista del arcade, aquella aumenta gracias a que no se necesita un control excesivo del coche, pero en el apartado de la simulación deberemos ser verdaderos expertos en la conducción de monoplazas para triunfar.

A pesar de todo, ofrece ciertos campos en los que sí hay que reconocer la mano de Eidos, como es el tema de la base de datos de todo el campeonato 1999 –excelente, por cierto–, o como los diferentes ajustes que se le pueden realizar al coche antes de cada carrera, o incluso las repeticiones de las carreras, que son magníficas, o su íntegra traducción, pero por lo demás, nos ha dejado un poco fríos.

G.T.R.

- Compañía: **INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**



Tendremos numerosas opciones de juego en el menú principal, desde la selección de misiones concretas, hasta modos de batalla



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D OpenGL) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP , IPX)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	70

El desarrollo de las batallas es lento y las naves no reaccionan bien a nuestras órdenes. El reiterativo cambio de CD-ROM se hace molesto a la larga, lo cual baja muchos enteros a la jugabilidad del título. Los gráficos tienen una calidad sobresaliente, sobre todo la compresión de vídeo de las secuencias filmadas.

puntuación total **60**



Klingon Academy

Por el dolor se respeta la ley

Una de las razas más poderosas del universo, las que respetan a cal y canto la ley del más fuerte y los únicos a los que el dolor les da más coraje para seguir luchando hasta la muerte. Son los Klingon, y este juego nos introduce de nuevo en su complicado sistema monárquico, como guerreros y comandantes de navío, teniendo que demostrar nuestras dotes en el mando para aumentar en poder y prestigio ante los demás.

Una vez nos encontramos ejecutando el juego-película «Klingon Academy», y decimos bien, pues el enorme número de CD-ROMs de que se compone el juego, no es más que por los minutos y minutos de vídeo comprimido que hay en su interior, nos encontramos con un simulador de los de la vieja usanza, con varias vistas, decenas de naves entre las que elegir y una posibilidad de control total de las mismas, tanto desde el puente de mando, dando órdenes para que nuestra tripulación las lleve a cabo, como encarnar a ésta,



pilotando nosotros mismos la nave e incluso haciendo las veces de artillero.

La batalla, aunque fantástica a nivel visual, que casi nos da la sensación de estar presenciando la batalla de alguna película de «Star Trek», resulta un tanto lenta en desarrollo, pues las naves no responden todo lo bien que debieran a nuestras órdenes, o de hacerlo, es de forma lenta y poco precisa, es decir, no existe el parámetro arcade por ninguna parte.

Otro punto en contra del título es la continua, reiterativa y, a la larga, molesta petición de cambio de CD-ROM, pues los programadores han tenido la triste idea de dividir los diferentes modos de juego entre los CD-ROM, de forma que si nos apetece una misión en concreto deberemos introducir el número 3, por ejemplo, mientras que si queremos una batalla rápida, habrá que meter el 1, y así sucesivamente.

Interplay no ha conseguido en absoluto que nos divirtamos siendo klingons por un día, pues más que en pelear, hemos tenido que estar pendientes de otras cosas mucho menos divertidas que, a estas alturas del artículo, todos tendrán claras. Esperamos que para una próxima incursión de esta raza en nuestro ordenador, se acuerden de la comodidad de los usuarios, pues es algo primordial a la hora de conseguir que éstos permanezcan delante del ordenador horas y horas con un mismo juego.

C.F.M.



Las explosiones, así como las secuencias de vídeo, tienen una calidad sobresaliente.



El control de las naves no es demasiado bueno, ya que no tiene una respuesta inmediata.

Pero, ¿otra vez?



Hacía mucho tiempo que no teníamos que presionar el botón de apertura de la unidad lectora de CD-ROM tantas veces seguidas y es que los seis CD-ROM de que se compone el juego, sumado a la mala estructuración que se le ha dado a la información entre ellos, hace necesario el cambio sistemático de disco cada dos por tres, dependiendo de las opciones que elijamos. Ha sido una muy mala idea el dividir las opciones del menú principal entre los discos, pues si por un casual queremos probar una de las últimas y luego una de las primeras, nadie nos va a salvar del cambio de CD-ROM, ni siquiera una instalación completa.

Punto de Mira

- Compañía: **SEGA SPORTS**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Sega consigue con «NHL 2K» un nuevo triunfo que sumar a la larga lista de títulos que Dreamcast tiene en su haber



Se recomienda Visual Memory • De uno a cuatro jugadores

TECNOLOGÍA:	95
ADICCIÓN:	89

Absolutamente todo lo que tiene que ver con la calidad gráfica del programa deja boquiabierto a cualquiera que se ponga con el juego. Es criticable la ausencia de traducción a nuestro idioma, aunque no un handicap. La jugabilidad roza extremos increíbles, sobretodo cuando se disputan partidos con otro oponentes humanos.

puntuación total **90**



NHL 2K

Impresionante

A estas alturas, nadie duda de la calidad que puede conseguir Dreamcast. No sólo en cuanto a potencial gráfico, si no también en todo lo que afecta a la jugabilidad y adicción que provocan casi todos los títulos que hoy día hay disponibles para la misma.

Desde luego, la división de Sega que se dedica a plasmar en la consola todo el terreno deportivo, Sega Sports, no podía dejar de hacer lo mismo con un título como «NHL 2K».

Ya sólo desde la presentación se puede apreciar la belleza que inunda este programa, y nos referimos a belleza gráfica como es imaginable. Pero lo mejor es que vayamos por partes para no perdernos.

Al entrar en los menús, y a pesar de que se encuentra todo en un perfecto inglés –tironcillo de orejas para los chicos de Sega–, vemos las diferentes posibilidades que nos ofrece «NHL 2K». Desde empezar un partido de exhibición, hasta un campeonato entero, amén de la elección de uno de los 81 equipos que contiene la liga de hockey, poder editar los equipos para hacer trasvases de unos a otros de jugadores, o editar las características de alguno de los mismos, así como ajustar las reglas al más estricto orden de las normas de la NHL, son sólo algunos de los datos –oficiales– que podremos manejar.

Pero donde de verdad se aprecia la maestría conseguida por «NHL 2K» es cuando nos ponemos mando en mano a disputar una de las posibilidades de juego que tiene (hasta cuatro jugadores). Ya desde que se nos muestra el estadio a disputar el partido todo son genialidades, pues incluso el público se ha cuidado hasta tal extremo que podremos verles hacer gestos de asombro o protesta.

Con el stick en la mano nos disponemos a barrer el disco antes que nuestro oponente; el partido ha empezado. Y enseguida nos damos cuenta de la calidad conseguida, pues la cara de los jugadores es la real, la física de los movimientos de los mismos está plasmada como si fueran de verdad, e incluso se puede ver cómo las cuchillas de los patines dejan surcos en la pista –pero eso sí, permanentes–, amén de los reflejos que se pueden apreciar en suelo y paneles de protección de plástico de la pista. Impresionante.

Así todo, no podemos por más que felicitar a los chicos de Sega Sports por el buen trabajo que han realizado, aunque debemos decir a todo fanático de la liga de hockey americana que meter un gol en «NHL 2K» es bastante difícil –como en la realidad, ya que se ha cuidado en extremo también la IA–, y seguro que más de uno se puede volver loco, pero no es algo que sea achacable al juego.

G.T.R.



Un primer plano de uno de los jugadores después de meter un gol nos permite observar que hasta los nombres de los jugadores se ven en las camisetas.

Una de las vistas que nos permite «NHL 2K» es la aérea, que aunque permite una mayor visión de la cancha, no es tan espectacular como otras.

Uno de los apartados que contiene el juego nos permite hacer de manager del equipo, aunque no hasta el grado de los programas dedicados.



Desde cualquiera de las vistas que nos ofrecen las cámaras se puede apreciar la calidad de todo lo que aparece en nuestros televisores.



Como en todo partido de hockey hielo, empujones, zancadillas y todo tipo de tretas para hacer que el contrincante pierda el disco son el abc del juego.

Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



Podemos elegir entre varias vistas libremente, desde una del interior de la cabina, hasta otra donde desaparece el coche por completo



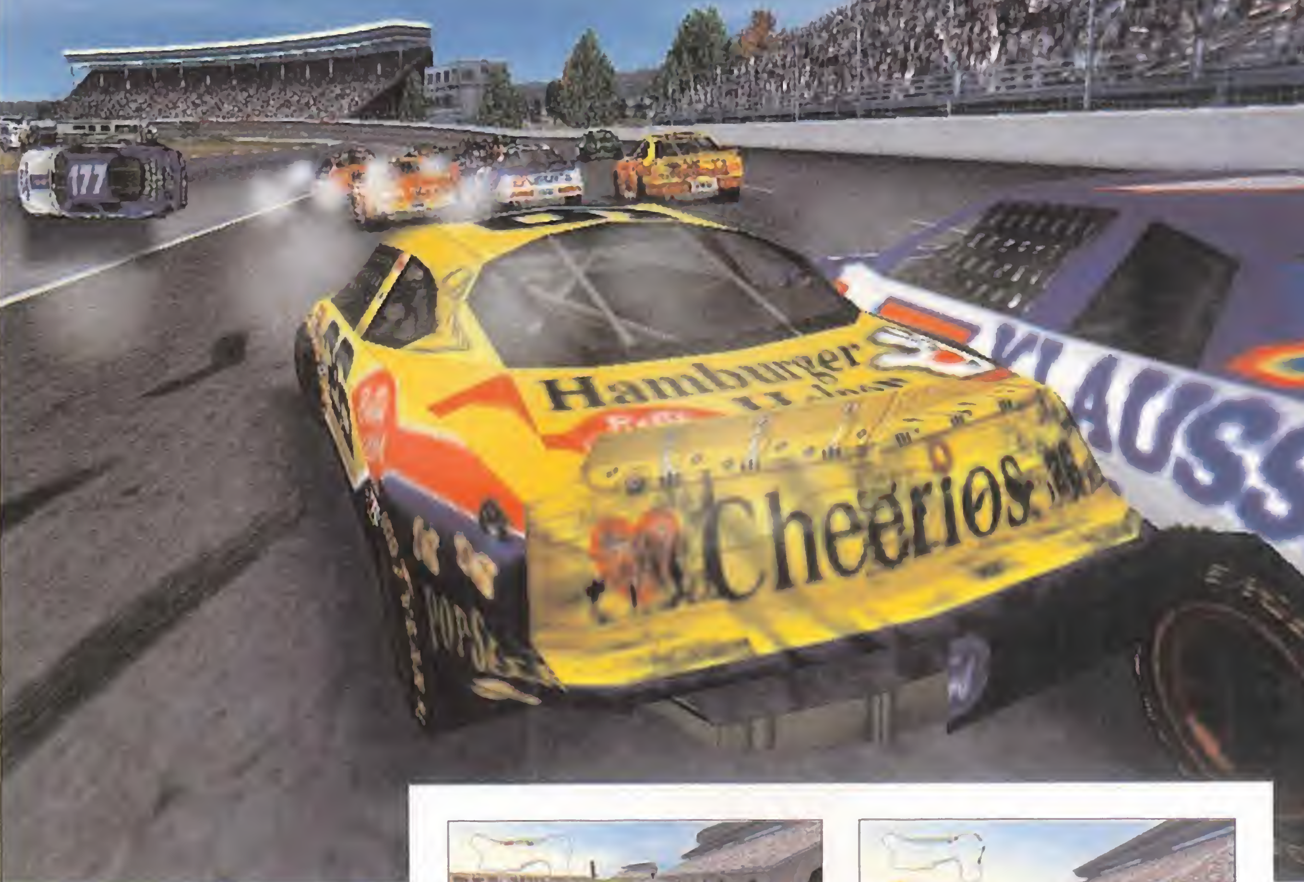
CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda) • **Multijugador:** Sí (Internet, TCP/IP, IPX, Serie)

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	80

Se nota perfectamente la mejora tecnológica que ha sufrido el título con respecto de la anterior entrega. No hay ninguna opción de juego verdaderamente innovadora, sino que solamente se han limitado a actualizar las ya conocidas. La posibilidad de participar con más amigos en el modo multijugador es la opción más divertida del juego.

puntuación

total **80**



NASCAR 2000

Coches de un solo uso



Los modelos de los coches, así como los escenarios, han sido mejorados respecto a su antecesor.

La sensación de velocidad conseguida en ciertas vistas es fantástica, viendo así cómo nos comemos el asfalto.

Aunque este deporte de motor no se practica en absoluto en nuestro país, siendo exclusivo de Norteamérica, la NASCAR ha demostrado ser una modalidad de conducción deportiva tan espectacular, llena de riesgo, acción y velocidad, que ha logrado introducirse con éxito en los hogares de propios y extraños por lo sencillo que es adentrarse en su temática y lo difícil que es, por el contrario, el dominio de la misma, dado que las increíbles velocidades que llegan a alcanzarse.

En esta última entrega de la serie que todos los años EA Sports lleva a cabo, la compañía nos demuestra cómo aún son capaces de mejorar lo que parecía inmejorable. Han aumentado en lo referente a calidad y detalle de los gráficos, pues tanto los vehículos, como los escenarios parecen mucho más trabajados hasta el más mínimo de los detalles. Los coches disponen de formas más redondeadas y,



al estar realizados por partes independientes, hace posible que las reacciones de estos sean mucho más realistas, en relación al terreno, es decir, cada rueda actuará de forma independiente y las colisiones estarán mejor localizadas que nunca. Por su parte, los escenarios, tienen tal número de polígonos texturizados, que casi desaparecen a la vista del jugador y, a no ser que nos fijemos mucho, dejando unas figuras estilizadas, casi sin error.

Como aspecto negativo cabe resaltar que, salvo las mejoras técnicas, «NASCAR 2000» sigue siendo exactamente lo mismo que fue su antecesor, es decir, carreras salvajes por los diferentes circuitos de que se compone el programa, opción de participar en diferentes modos de juego, desde una carrera rápida, hasta un campeonato eliminatorio, posibilidades de modificar nuestro vehículo, y poco más. No hay ninguna opción que verdaderamente parezca innovadora.

Muy de agradecer es la opción multijugador, que nos va a permitir jugar vía Internet, TCP/IP, IPX o cable serie, con nuestros amigos, hasta un total de ocho jugadores simultáneamente. Esta es, tal vez, la opción más entretenida del juego, y la que más atención deberá tener por parte de aquel que adquiera el título, si es que dispone de un sistema de red que se adapte a los requisitos de protocolo del programa.

«NASCAR 2000» va a gustar a todos los que quieran un título de carreras de coches que no ofrezca gran dificultad en lo referente a circuitos y sí, sin embargo, en cuando a inteligencia artificial de los competidores controlados por el ordenador, pues en esta ocasión los programadores han conseguido que sean más maquiavélicos que nunca. Sin duda, un juego apto solamente para los pilotos más avezados.

C.F.M.



Hay varias vistas que se podrán elegir, como suele ser habitual en este género, a gusto del usuario.



Las velocidades endiabladas a las que nos someten estos vehículos hacen mantener los reflejos al límite.

Punto de Mira

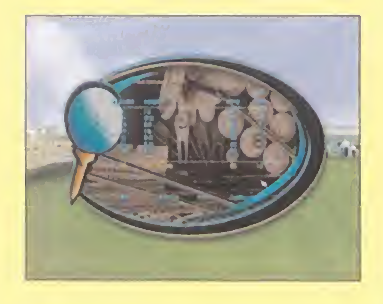
Compañía: **EA SPORTS**

Disponible: **PC**

Género: **DEPORTIVO**



Posee un nivel de realismo y posibilidades de juego desbordantes, pero se ve ensombrecido por su funcionamiento poco dinámico

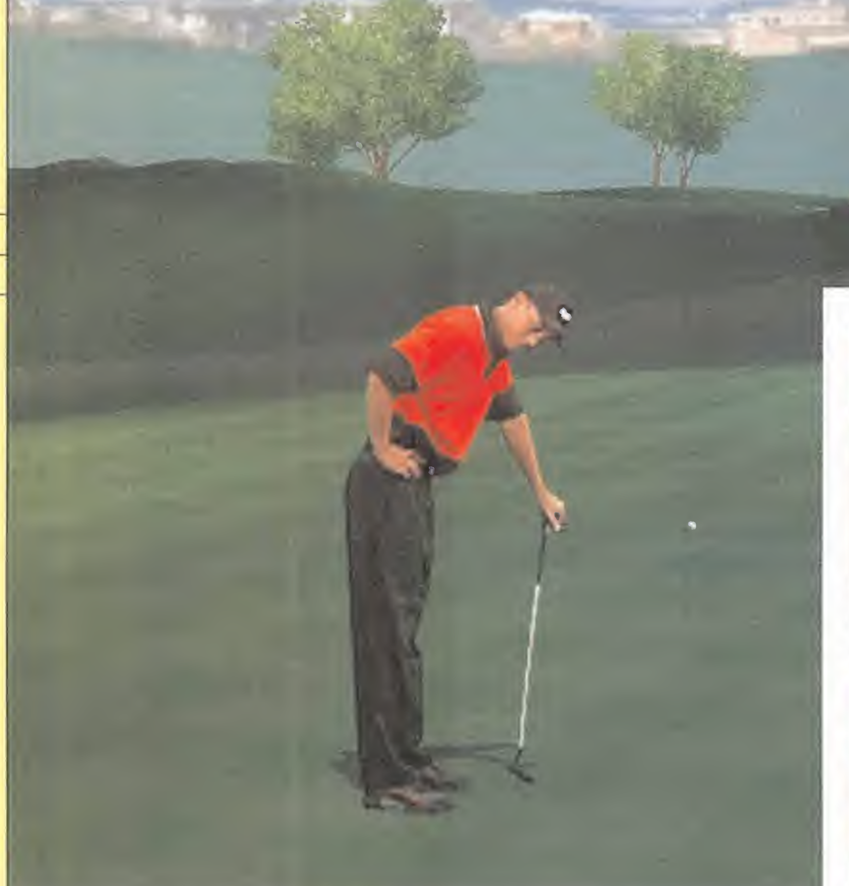


CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 110 MB • **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda) • **Multijugador:** Sí (De 2 a 4 jugadores en IPX, TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	75

A pesar de introducir algunos elementos interesantes, el diseño no tiene una buena base tecnológica. Puede actualizarse: contiene golfistas y torneos reales. El golf está bien representado, pero se echan de menos algunas opciones más de cara a la interacción.

puntuación total **72**



A veces es desesperante sacar la bola de atolladeros, y la práctica es la única forma de aprender a hacerlo.

Hay pocos momentos comparables al glorioso instante en el que la bola penetra en el hoyo.

Tiger Woods PGA Tour 2000

Sobre par

La combinación de uno de los mejores golfistas de todos los tiempos con una de las compañías con más prestigio y experiencia en el desarrollo de juegos deportivos para todas las plataformas como es EA Sports, ha de dar un previsible buen resultado. En esta edición podemos contar con muchos de los grandes golfistas del PGA Tour y participar en numerosos torneos oficiales.

En el juego están disponibles varios de los torneos oficiales del año. Aparte de una temporada en el PGA Tour, esta vez han sido incluidos los torneos gran prestigio Pebble Beach, y los TPC en Sawgrass, Summerling, Heron Bay o Prestancia entre otros.

El golf no es uno de los deportes de masas en nuestro país, pero sí reúne a un buen número de aficionados a los que les resulta muy atractivo aún no pudiendo practicarlo. En PC es uno de los deportes mejor representado, y EA Sports ha dado con la serie «Tiger Woods» muy buenos ratos de competición.



Dentro del Green, interpretar las irregularidades de la superficie es fundamental para saber el golpe.



Son muchos los elementos con los que contamos para tener una referencia de la orografía del terreno.



Un golpe fuerte no siempre es la mejor manera de empezar, ya que el viento puede desviar la pelota.

El interfaz para simular el golpe, efecto teniendo en cuenta los datos del terreno la distancia, la fuerza del golpe y el viento es como hemos podido ver en otras entregas. Este sistema clásico se asienta, sino como el más eficaz, al menos sí como el más utilizado. En el momento de golpear puede determinarse el palo a utilizar y el estilo del golpe. El medidor del swing nos muestra también la distancia al hoyo en yardas y la altura de éste con respecto a la bola. Para ejecutarlo pueden intentarse efectos como el de draw o fade e incluso puede determinarse si el que damos es un golpe para asegurar o si preferimos arriesgar.

Jugar al golf no es sencillo si pretendemos codearnos con los mejores, de modo que para dominar el programa es necesaria mucha práctica. Podemos hacer uso de las opciones de ayuda que se nos brindan, algo muy aconsejable. El mapa panorámico es siempre uno de los instrumentos de información del hoyo fundamentales para planear nuestra actuación.

No podemos dejarnos en el tintero uno de los mejores elementos incluidos en «Tiger Woods PGA Tour 2000»: el editor Course Architech, que permite diseñar y realizar hoyos a nuestro gusto simplemente situando los objetos donde queramos.

A pesar de que es uno de los más completos programas sobre golf, la realización técnica no ha sido todo lo fina que se puede esperar. El funcionamiento es algo lento incluso en ordenadores rápidos, y las animaciones de los personajes y su calidad visual no corresponden con la calidad que a estas alturas ha de lograrse, y eso que se han creado a partir de sprites que se suponen son más fáciles de procesar. Nos tememos que puede ser despesperante jugar con un PC modesto, aunque los requerimientos no sean muy elevados. La recarga del entorno 3D no es tan excesiva como para que esto tenga que suceder y la optimización del programa no es algo que hayan bordado.

El resultado es un juego de golf con formidable nivel de realismo y unas muy diversas y numerosas posibilidades de juego, pero a la hora de la partida todo se ve algo ensombrecido por el funcionamiento del programa, que debía ser mucho menos pausado, más dinámico.

S.T.M.

Punto de Mira

- Compañía: **NEW WORLD COMPUTING/3DO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



«The Shadow of Death» nos ofrece nuevas campañas y escenarios que aumentarán las horas de vida del título



CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 320 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (módem, TCP/IP , IPX)

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	88

Además de la campaña del juego original, se incluye una nueva con más retos y enemigos diferentes. Es una verdadera lástima que la distribuidora no se haya preocupado en localizar el programa. El juego será compatible con las siguientes expansiones que puedan salir al mercado.

puntuación total **83**



Heroes of Might & Magic III: The Shadow of Death

El esperado compendio

Los usuarios aficionados al género de la estrategia en su vertiente épica y medieval están de suerte, pues New World Computing y 3DO acaban de realizar un pack que de seguro gozará de la máxima aceptación por incluir la tercera parte del impresionante «Heroes of Might & Magic» y la primera ampliación oficial que sobre el mismo se ha llevado a cabo y que tiene por nombre «The Shadow of Death». Además de las campañas y los escenarios del juego original, vamos a poder disfrutar de otra nueva campaña protagonizada por un descomunal e imparable ejército de no-muertos a los que tendremos que detener recuperando una sagrada reliquia perdida tiempo atrás: la Espada de la Alianza Angélica.

Nuevos seres y unidades, hasta un total de ciento cuarenta y cinco, se unen a una mucho más amplia lista de objetos compuesta por



El número de héroes, así como el de hechizos, se han aumentado en este pack especial.



ciento treinta y ocho artefactos mágicos, más doce nuevos de combinación. Los tipos de ejércitos no han variado en absoluto siendo los ocho originales del principio, aunque sí lo han hecho los héroes y los hechizos.

Lamentamos que el juego haya quedado en inglés y no haya podido ser localizado al español, si bien si se ha hecho lo propio con el manual de instrucciones, algo que ya debe considerarse como obligatorio a la hora de distribuir un juego en nuestro país.

Los gráficos siguen siendo bidimensionales y con un toque muy de "dibujo animado" que concuerda perfectamente con el desarrollo de la acción.

Se han añadido nuevas melodías, también en formato MP3, como el resto de las que ya estaban en el original, que darán ambiente a los nuevos escenarios.

Un aspecto muy a tener en cuenta es el hecho de que «HOM&MIII: The Shadow of Death» será completamente compatible con la próxima ampliación de «Heroes of Might & Magic III» y que saldrá próximamente en nuestro país, pudiéndose instalarse ambas de forma conjunta a fin de disfrutar de una especie de compendio de fantasía medieval que nadie puede dar de lado.

Tanto los que ya conocían la serie, como aquellos que aún no habían oído hablar de ella, tienen aquí una excelente oportunidad de hacerse con un pack que les va a proporcionar horas y horas de diversión continuada, con una calidad tecnológica sin precedentes dentro de este género.

C.F.M.

El editor

Una de las opciones que vienen incluidas en el título es el editor de escenario que, de una manera intuitiva y sin necesidad de leer largas instrucciones, nos dará la posibilidad de construir de cero los más fantásticos escenarios, poniendo a nuestra disposición todos los elementos, criaturas y construcciones a través de sencillos menús que iremos desplegando a golpe de ratón. Solamente deciros que los escenarios, tanto de las campañas, como los independientes, los han llevado a cabo el equipo de diseño de New World Computing usando precisamente este editor, lo que dice mucho de sus enormes posibilidades. Divertíos vosotros mismos con los mapas que editéis o presentadlos como reto a vuestros amigos. El único límite es vuestra imaginación.

Punto de Mira

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**



El caos que se formará en determinados momentos, entre las interminables oleadas de ratones y los gatos, hará que perdamos los nervios en más de una ocasión



Se recomienda conexión a Internet • Acepta Visual Memory • De uno a cuatro jugadores

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	95

Divertido como pocas cosas hemos tenido la oportunidad de ver en mucho tiempo, sea cual sea el formato. El juego para un solo jugador se queda un tanto cojo. Es el primer título de Dreamcast que ofrece la posibilidad de conectarse a Internet, usando la consola.

puntuación total **90**

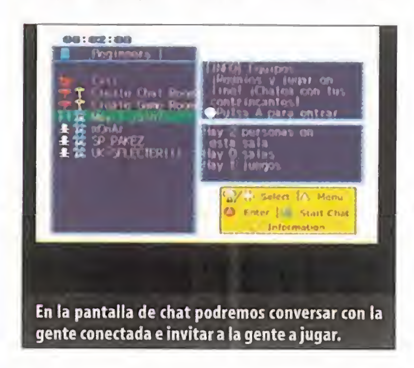


ChuChu Rocket!

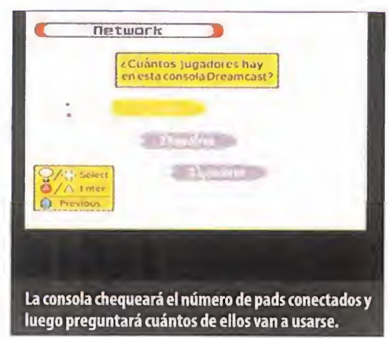
Sencillo y genial

Cuando surge una idea tan genialmente alocada y simple como ésta, sobran las palabras. Por muchas cosas que podamos decir sobre «ChuChu Rocket!», nada será como la misma sensación de participar en una frenética competición con amigos o incluso con gente de todo el mundo, gracias a que es el primer título que dispone de conexión a Internet, usando Dreamcast como hardware de conexión.

Antes que nada, comentar qué es «ChuChu Rocket!». El juego en cuestión se divide en una sucesión de pantallas o niveles, desplegados bajo una vista cenital, en la que controlamos un cursor que podremos mover por las casillas en las que está dividido el escenario. Usando los botones, plantaremos flechas que dirigirán a las interminables oleadas de ratones que saldrán de sus guaridas. Nuestro objetivo será dirigirlos hacia nuestro cohete para conseguir el mayor número de puntos. Y ya está. No hay más, ese es el sistema de juego de «ChuChu Rocket!», y el que lo convierte en sencillamente soberbio y adictivo, sobretodo jugando con amigos, pues la base entonces será entorpecer las acciones del otro, colocando flechas traicioneras que dirijan a los gatos, unos seres naranjas a los que les encanta la carne de ratón y chocarse contra nuestros cohetes, haciéndonos perder ingentes cantidades de puntos. Entre eso y el hecho de que no salen uno, ni dos ratones a la vez, sino hileras de decenas de ellos, veremos cómo se forma un completo caos en la pantalla que sorprenderá y dejará boquiabiertos a los ajenos al juego y que pondrá los nervios de punta a los que estén dentro de la partida.



En la pantalla de chat podremos conversar con la gente conectada e invitar a la gente a jugar.



La consola chequeará el número de pads conectados y luego preguntará cuántos de ellos van a usarse.



Es aconsejable disponer del teclado de Dreamcast para no aburrirnos escribiendo con el pad

Como dato curioso, deciros que tras una hora seguida jugando, los miembros de ésta, vuestra redacción, tuvieron que tomarse un más que merecido descanso, pues todos tenían la sensación de haberse enfrentado a una serie de ejercicios aeróbicos; tal es el desgaste al que somete el juego.

Como antes bien hemos recalcado, el aspecto más innovador de «ChuChu Rocket!» es la capacidad de conexión a Internet, lo cual lo convierte en pionero dentro de un movimiento online que va hacia delante y que abre nuevos horizontes, hasta ahora desconocidos, para la consola de Sega. Por supuesto, se recomienda a pies juntillas la adquisición del teclado, ya disponible para la Dreamcast, pues una vez dentro del servidor de «ChuChu Rocket!» tendremos la necesidad de "chatear" para poder darnos a conocer, y así comenzar una partida con otra gente conectada, o simplemente intercambiar ideas, opiniones, etc.

Desde el mismo juego se ofrece también un acceso directo a la página web oficial del juego, realizada con gran cuidado y esmero, y con información en su interior de gran interés para todo adicto al juego.

El comprador de «ChuChu Rocket!» no debe buscar gráficos despampanantes, ni un sonido sobrecogedor y mucho menos un argumento atrayente. El comprador de este producto tiene que buscar la diversión en su estado más puro, la adicción hecha juego de consola y la posibilidad, sobre todo, de ver el funcionamiento de Dreamcast en Internet que, desde aquí, podemos adelantaros que sorprendentemente bueno.

C.F.M.

Llega el verano, y como todos los veranos, hacemos nuestro especial recopilación de trucos porque sois muchos los que nos los reclamáis, aunque también hay voces discordantes contra este "lado oscuro" de la estrategia. Pero, quien esté libre de pecado, o no haya usado nunca un truco en un juego, que tire la primera piedra. Aunque, como ya sabéis, esto de los trucos tiene sus ventajas, pero también sus inconvenientes, como que pueden no funcionar con ciertas versiones de los juegos, a pesar de haberlos probado nosotros anteriormente. ¡No hagáis muchas trampas!

El lado oscuro de la estrategia

ABOMINATION



Abre la opción multijugador y escoge albergar un nuevo juego por cualquier conexión posible. Al configurar el juego, selecciona munición ilimitada, dando posteriormente comienzo al juego y abandonándolo seguidamente. Tras hacer esto, cuando comencemos un juego nuevo (aunque no sea multijugador) tendremos munición y granadas ilimitadas, aunque tendremos que repetir el proceso todas las veces que juguemos.

AGE OF RIFLES

Si cargamos el juego con uno de los parámetros siguientes obtendremos la ventaja asociada dada a contnuación:
debug: Activa el modo de depuración.
quick: Elimina los retrasos de tiempo.
quiet: Quita el sonido.
reactions-: Muestra una reacción más lenta a las órdenes.
reactions+: Muestra una reacción más rápida a las órdenes.
reports-: Muestra informes de estado menos ambiguos.

AGE OF WONDERS



Arranca el juego con el parámetro beatrix, y una vez dentro del mismo, activa el modo trampa pulsando CTRL, MAYUS y C, lo que nos permitirá introducir los siguientes códigos:
ah teer: Comienza con todos los hechizos y oro extra.
explore: Activa la exploración.
fog: Desactiva la niebla de guerra.
freemove: Permite el movimiento libre.
gold: Proporciona 1.000 piezas de oro.
lose: Acarrea la derrota en el nivel.
mana: Proporciona 1.000 cristales de maná.
research: Proporciona todos los hechizos.
spells: Proporciona todos los hechizos.
towns: Proporciona la propiedad de todas las ciudades independientes.
win: Proporciona la victoria en el nivel.

AXIS AND ALLIES



Para obtener vidas infinitas, escribe **never-die** en la pantalla principal.

BATTLEZONE 2

Para introducir los códigos, primero pulsaremos de forma simultánea CTRL y ~, y después escribiremos el código:
ai.winmission: Victoria en la misión.
game.cheat bzbody: Escudos ilimitados.
game.cheat bzfree: Proporciona pilotos y recursos ilimitados.
game.cheat bzradar: Mapa al completo.
game.cheat bztnt: Munición ilimitada.
game.cheat bzview: Proporciona un enlace satélite inmediato.
play idsf: Permite jugar después de la misión 14 como Idsf.
play scion: Igual, pero como Scion.

CIVILIZATION: CALL TO POWER



Para obtener muchos créditos, simplemente añade las siguientes línea al final del archivo "script.slc" que está en el directorio \ctp_data\default\gamedata\:

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when (IsHumanPlayer(g.player) && (player.1.gold<= 200000))
{
AddGold(g.player,1000000);
}
```

EARTH 2150

Mientras jugamos, pulsaremos Enter y escribiremos "I wanna cheat", para luego seguidamente activar el modo trampa manteniendo



pulsados simultáneamente ENTER, el 0 del teclado numérico y la tecla izquierda de mayúsculas. En ese momento podremos escribir cualquiera de los siguientes códigos:
armageddon: Lluvia de meteoritos.
bad time bad place: Dañar todas las unidades cercanas.
dirt cheap research: Investigar más barato.
eagle eye: Visión total.
einstein 1: Activar exploración rápida.
fireworks: Plantar minas.
hasta la vista enemigos: Destruir todas las unidades y objetos visibles.
help me please 1: Exploración rápida.
let be darkness: Activar la niebla.
massacre: Destruir todos los objetos en un rango de 8.
no more secrets: Ver el mapa al completo.
no one hides: Ver todas las unidades.
see you next life: Destruir unidad seleccionada.
the hammer of thor: Matar a todos los enemigos en un rango de 8.
time is relative: Investigar rápidamente.
x-mas pack: Reparar daños y rellenar munición.

EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS



Arranca el juego con el parámetro /11 y pulsa F11 para mostrar el cuadro de diálogo del modo trampa en el que poder introducir los siguientes códigos:
Disco: Hacer del escenario una discoteca.
LoseLevel: Derrota en el nivel.
marche: Congela las hormigas.
showmap: Muestra el mapa al completo.
wannaFood: Cantidades de comida.
WinLevel: Proporciona la victoria en el nivel.

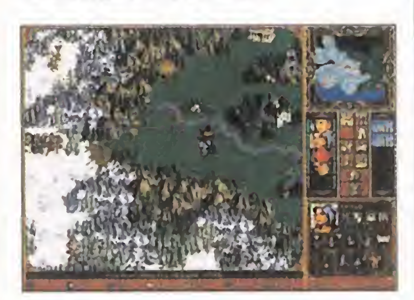
GROUND CONTROL



Para activar el modo trampa, simplemente en el menú principal pulsamos M, S y V, con lo que ya estaremos en condiciones de teclear uno de los siguientes códigos:
console: Muestra la ventana de consola tras pulsar además ~
flashlight: Linterna GUI.

from massive with love: Alternar texturas.
gimme maps: Tener acceso a todas las misiones de campaña en el menú de personalización del juego.
god: Modo dios para todas las unidades.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMAGEDDON'S BLADE



En cualquier momento del juego, pulsaremos el tabulador para poder introducir los siguientes códigos:
nwccoruscant: Todos los edificios.
nwcdarthmaul: Caballeros negros.
nwcmidichlorians: Proporciona 999 de maná y todos los hechizos.
nwcpadme: Proporciona arcángeles.
nwcpodracer: Movimiento masivo.
nwcprophecy: Muestra el mapa del obelisco.
nwcquigon: Aumenta un nivel.
nwcr2d2: Proporciona todas las máquinas de guerra.
nwcrevealourselves: Muestra el mapa del terreno.
nwcwatto: Proporciona dinero y recursos.

JAGGED ALLIANCE 2



Para activar el modo trampa, cuando estemos en la pantalla táctica, pulsaremos CTRL y GABBI, lo que nos permitirá acceder a las siguientes ventajas pulsando las teclas:
ALT + D: Refresca los AP del personaje seleccionado.
ALT + E: Hace visibles todos los personajes y objetos en el mapa.
ALT + O: Mata todos los enemigos en el sector actual.
ALT + R: Recarga el arma del personaje seleccionado.
ALT + T: Teletrasnporta al personaje seleccionado a la posición del cursor.
CTRL + ENTER: Aborta el turno del enemigo.
CTRL + H: Daña al personaje en la posición del cursor.
CTRL + U: Refresca la vida y energía de todos los personajes.

MAJESTY



En cualquier momento del juego, pulsando ENTER, podremos introducir los códigos:
build anything: Hace disponibles todos los edificios.
cheezy towers: Elimina el límite de rango de los hechizos.
fill this bag: 10.000 unidades de oro.
frame it: Muestra el contador de frames.
give me power: Hace disponibles todos los hechizos.
grow up: Aumenta en 5 los niveles del héroe seleccionado.
i'm a loser baby: Hace perder la partida.
restoration: Restaura los puntos de vida.
revelation: Muestra el mapa al completo.
victory is mine: Proporciona la victoria en la partida.

PANZER COMMANDER



Para activar el modo trampa tendremos que editar (con un editor de texto cualquiera) el archivo "panzer.ini", y bajo la sección SIM, poner TestCheat=true. Una vez dentro del juego, teclearemos lo siguiente:
CTRL + ESPACIO + BORRAR: Destruir vehículo apuntado.
CTRL + ESPACIO + FIN: Suicidarse.
CTRL + ESPACIO+ F12: Obtener la victoria.
F12: Sufrir una derrota.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Pulsando Enter y teclando seguidamente los siguientes códigos, obtendremos la ventaja asociada:



5fingerdiscount: Rellena el inventario.
avatargod: Activa el modo dios para el avatar.
bignoggin: Activa el modo cabeza grande.
explore: Desactiva las condiciones de victoria.
meganoggin: Activa el modo cabeza enorme.
teamgod: Activa el modo dios para el equipo.
teamshadow: Activa el modo invisibilidad para el equipo.
theshadowknows: Activa el modo invisibilidad.
turnpunchkick: Activa el modo de desplazamiento lateral.

SHOGUN: TOTAL WAR



Para obtener ventajas en este juego, sólo necesitamos teclear los siguientes códigos en cualquier momento del mismo:
.conan.: Quita todas las habilidades de construcción.
.daggins.: Muestra el mapa al completo.
.matteosartori.: Muestra el mapa al completo.
.muchkoku.: Proporciona koku ilimitado.

STAR WARS: FORCE COMMANDER



En la pantalla de selección de jugador, crearemos uno nuevo con el nombre TheGalaxyIsYours, y seguidamente haremos doble clic en él, lo que nos permitirá en el juego utilizar los siguientes códigos:
BLOQ NUM + *: Proporciona 999999 unidades de vida a la unidad.
CTRL + 8: Muestra las unidades activas.
CTRL + 9: Elimina la niebla de guerra.
CTRL + MAYUS + 8: Muestra todas las unidades.
CTRL + W: Hace ganar la misión.
MAYUS + M: Proporciona 500 puntos de mando y todas las unidades.

LOS SIMS

Si pulsamos simultáneamente CTRL, MÁYUS, ALT y C aparecerá un cuadro de diálogo en el que podremos introducir alguno de los siguientes códigos:



autonomy [1-100]: Fija el nivel de pensamiento libre.
draw_all_frames on: Muestra todas as frames.
grow_grass [1-150]: Fija el nivel de crecimiento de la hierba.
interests: Cambia la personalidad e intereses de los sims.
klapaucius: Nos proporciona 1.000 créditos.
map_edit on: Activa el editor de mapas.
route_balloons on: Activa el tutorial básico.
set_hour [1-24]: Fija la hora del día.
set_speed [-1000-1000]: Fija la velocidad del juego.

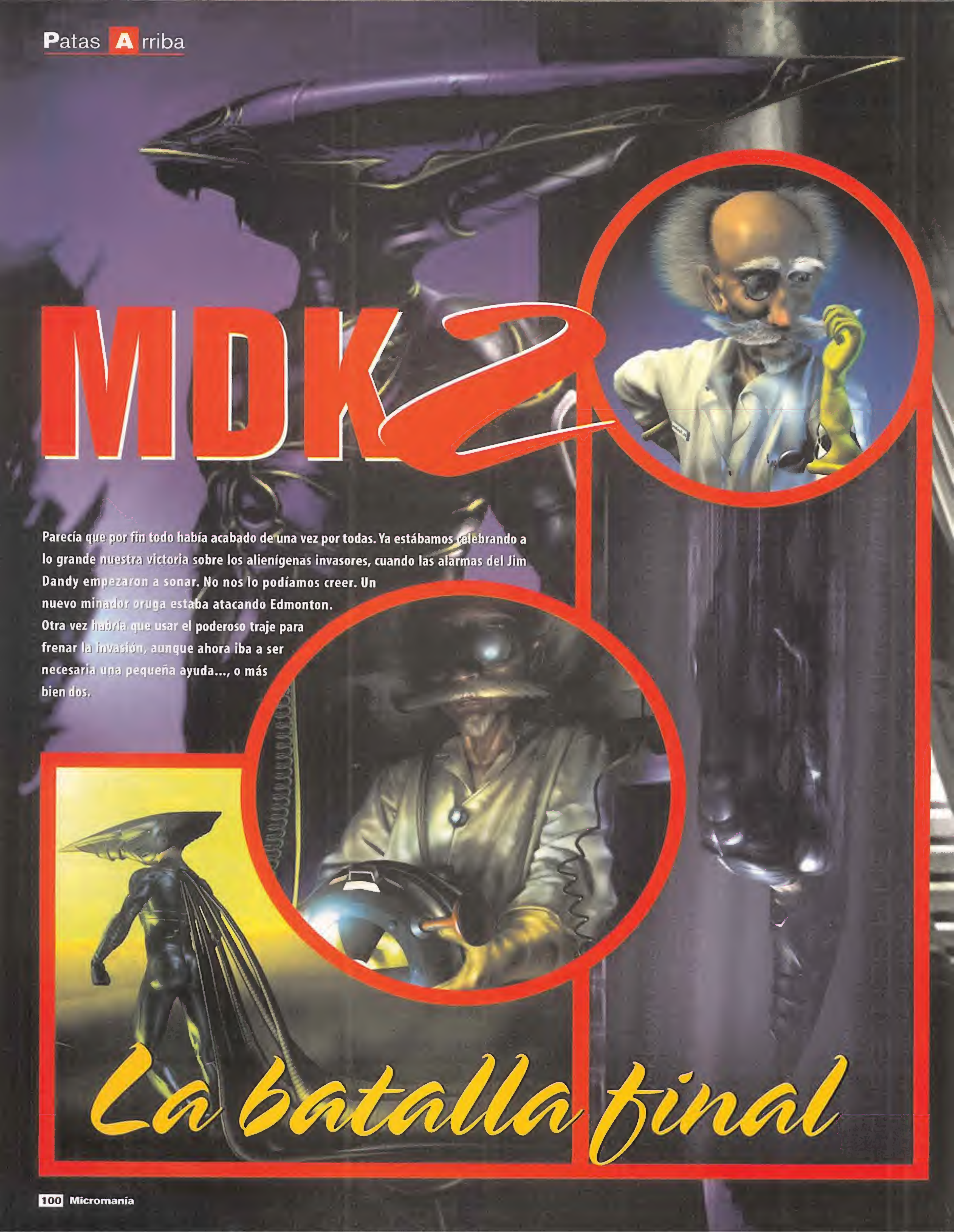
TZAR



Durante el juego pulsaremos ENTER y luego uno de los siguientes códigos:
hmbuildozer: Activa la construcción rápida.
hmdvaleva: Proporciona 10.000 de todos los recursos.
hmgod: Activa modo dios para la unidad seleccionada.
hmnofog: Elimina la niebla de guerra.
hmnopop: Aumenta a 1.000 el límite de la población.
hmnotech: Hace independientes a los edificios/unidades de las actualizaciones.
hmpetleva: Proporciona 50.000 de todos los recursos.
hmprettypleasewithsugarontop: Activa modo trampa.
hmreveal: Muestra el mapa al completo.
hmtimer: Muestra el cronómetro.

El Estratega Anónimo
(alias Darth Vader)





MDK2

La batalla final

Parecía que por fin todo había acabado de una vez por todas. Ya estábamos celebrando a lo grande nuestra victoria sobre los alienígenas invasores, cuando las alarmas del Jim Dandy empezaron a sonar. No nos lo podíamos creer. Un nuevo minador oruga estaba atacando Edmonton. Otra vez habría que usar el poderoso traje para frenar la invasión, aunque ahora iba a ser necesaria una pequeña ayuda..., o más bien dos.


Kurt se prepara para saltar sobre el minador desde el Jim Dandy. ¿Caerá sobre un sitio blando?


Los alienígenas, a pesar de la derrota inicial, desde luego no han perdido su buen humor.


Al principio de la segunda misión, nuestro amigo Max tendrá que conducir un cohete entre los asteroides.

El caso es que siempre me toca a mí. Recién había terminado todo, Max y el profesor brindaban y sonaron las alarmas, y descubrimos un nuevo minador oruga en Edmonton. ¿Y a quién le tocó bajar? Pues a mí, como siempre. Y lo peor fue que antes de hacerlo tuve que soportar un cursillo de manejo del traje de anillos, como si no lo conociera ya, que casi no me acuerdo de cómo era mi ropa. Y otra vez pasillos y más pasillos, y enseguida el primer alienígena haciendo el imbécil detrás de un muro transparente. Estaba claro, una bala de francotirador y a seguir camino. Lo siguiente con lo que me encontré fue una plaza, llena de soldados. Bajé con el paracaídas a una plataforma que se movía en círculos por encima, y desde allí di buena cuenta, aprovechando mi posición, de todos los soldados. Además conseguí algo de energía extra. Al salir de la plaza me volví a meter por esos odiosos pasillos y me encontré con unas bolas defensivas, que explotaron rápidamente con los disparos. En una sala contigua, después de eliminar a dos guardias, conseguí granadas. Un poco más adelante, dos cañones me cerraban el paso, pero avancé esquivando como pude los disparos y logré evitarlos. La única manera de destruirlos habría sido usando las balas de francotirador. Debajo de los cañones recogí granadas de francotirador y energía. De allí bajé a una pequeña sala con dos enormes soldados, muy agresivos, y recogí un aparato de ocultación. Utilicé el señuelo para entretener a los soldados y acabar con ellos cuanto antes. Recogí una superametralladora y algo de energía en una rampa que se encontraba al fondo a la izquierda. Muy cerca de allí, tuve que disparar en el modo francotirador a una pequeña bola de energía, que era la cerradura de la puerta. A partir de aquí las cosas se empezaron a poner feas. Un cañón láser que tuve que destruir en el modo francotirador, bolas defensivas y una enorme sala con el suelo transparente. Se trataba de destruir todas las bolas-cerradura para activar un ventilador que había en el centro y poder ascender hasta la cubierta superior del Minador. Allí me hostigaron varios cazas. Los alienígenas estaban dentro de cúpulas indestructibles que tenían una abertura en su parte superior. Recogí balas de mortero y preparé el modo francotirador para tratar de meterlas por el agujero. Gracias a eso logré destruir las cúpulas y poder avanzar usando las plataformas que quedaban al descubierto y los ventiladores. Desde la tercera, salté a una zona que tenía una puerta. Allí había una extraña rampa con cañones láser. Desde allí salte a otra plataforma con un ventilador que me permitió ascender hasta la cabina en la que se encontraba en conductor del Minador Oruga. El conductor estaba protegido por dos capas de blindaje. Para abrir la primera, había que acertar, en el modo francotirador, a dos llaves esféricas que andaba flotando por delante. Esa llave, me permitió disparar después a otras cuatro que se encontraban en el centro. Y después de esas cuatro, pude disparar a otra que estaba detrás. Mientras realizaba todas estas operaciones, tuve que hacer frente a guardias que bajaban de la cabina y a los disparos de los potentes cañones frontales, que no me permitieron apuntar con tranquilidad. Había llegado el momento de utilizar el señuelo que había recogido antes y el ocultador. Detrás de la última llave, estaba el conductor. Después de unos cuantos disparos con el modo francotirador, decidió abandonar su cabina y bajar personalmente para acabar conmigo, pero la llevaba clara. Lo malo fue que después de eso se estropeó la radio y recibí una visita muy desagradable.

Antes de empezar tuve que soportar un cursillo de manejo del traje de anillos, como si no me lo conociera ya

LA NAVE DE INTERFERENCIA

Hola, nenes, soy Max. El profesor me mandó a destruir la fuente de alimentación de la nave que interfería la radio de Kurt. Tuve que maniobrar con el torpedo hasta llegar a la pista de aterrizaje, y me llevé por delante a unos cuantos macacos. Estaba encerrado, pero, chico, las puertas no son problema con cuatro magnums a la vez. Unos cuantos cañones láser, un guardia dormido que tuvo un triste despertar, dos chupadas al puro, y una uzi y otra magnum por cortesía de la casa. Menos mal, se me estaba acabando la munición de una de las pistolas. Volví al punto de partida y rompí otra de las puertas. Misma historia. Macacos y armas. Volví al centro a romper otra de las puertas. Esta vez había dado con la correcta porque empezó a sonar una alarma de mil demonios. No hay nada que cabree más a un perro que una de esas alarmas estrepitosas. Por ese pasillo empezaron a venir unas cosas rapídisimas y con pinta de pocos amigos. Y al final una sala, llena de armas y de macacos corriendo en todas direcciones. ¡Empieza la fiesta! La sala tenía cuatro compartimentos. En dos había comida y en los otros dos había dos generadores que una vez destruidos abrían una nueva puerta al fondo. Esa puerta me llevó a un tunel lleno de obstáculos y de macacos emboscados que caían del cielo tratando de tenderme una emboscada de fuego cruzado. Intenté ser amable con ellos. De ahí salí a una amplia explanada en la que me estaban disparando desde todas partes. Venían con cazas por el aire, y abajo tenían bunkers y macacos por todas partes. Lo único que había que hacer era cruzar aquella guardería, pero yo me entretuve destruyendo los tubos por los que salían los macacos y cogiendo armas.

En la siguiente sala encontré un propulsor, algo de vida y dos puertas con un signo de interrogación en las que lo mismo podías encontrarte un objeto o un puño golpeando mi cara. Había que subir, así que no me lo pensé dos veces. Arriba había unos cuantos cañones láser. Enseguida me quede sin energía en el propulsor, pero abajo había un generador que la reponía al instante. Una vez que me cargué los cañones láser, la última puerta de arriba se abrió y arriba había un lío de los buenos. Un par de macacos de los grandes tiraban petardazos como si tal cosa. Menos mal que había también una nueva fuente de combustible para el reactor, si no, no habría habido manera de subir a darles su merecido. En los niveles superiores más cañones láser, que había que destruir para que se abriera la compuerta. Y por fin, una zona vacía de

Gracias a la mira telescópica que Kurt lleva el su traje súper especial, no tedrá ningún problema par eliminar enemigos a gran distancia.


Muchos de los escenarios en los que podremos ver a Kurt, Max y al Dr. Fluke son bastante sombríos, excelentes para las emboscadas.

Sin perder el humor



En esta segunda parte del juego no se ha perdido el sentido del humor, que es una de las señas de identidad más importantes de «MDK». Los personajes, a medio camino entre el cómic de superhéroes más clásico y los dibujos animados más locos, son muy divertidos, tanto por lo que dicen como por lo que hacen. Pero lo mejor, sin ninguna duda, son los alienígenas, que siguen tan disparatados y ocurrentes como siempre. Desde los sarcásticos comentarios de Shwang hasta los increíbles diálogos de los obreros, todo resulta muy divertido desde el principio hasta el final. Uno de los juegos con más sentido del humor a los que se puede jugar hoy por hoy.



enemigos con tres puertas. Ya me estaba empezando a cansar. En dos de las tres puertas había armas y energía. En la tercera un pasillo con algo de acción: macacos, armas..., en fin, nenes, lo de siempre. En una cápsula cerrada cuatro macacos a los que tuve que seguir a través de plataformas flotantes. La última plataforma era un recargador del reactor, que me obligó a realizar una maniobra un poco complicada (mantenerme cerca de él, volando, mientras me recargaba el reactor). Arriba había unos cuantos niveles de esos con cañones láser. Y al final, tres puertas. Dos con objetos y una para seguir adelante. Detrás de esa puerta estaba el macaco que manejaba todo el cotarro, una especie de nave verde y maloliente. Ya iba siendo hora de encontrar algo que resistiera más de cinco tiros. La cosa era una bola que despedía unos haces de luz dañinos. Me planté en el suelo y disparé con todo lo que tenía durante un rato. No tardé en acabar con eso. Cuando acabé olí algo extraño detrás y me encontré con un monstruo gigante morado de varios metros que llevaba unas horribles gafas negras de sol. No os lo vais a creer, pero hay veces en que es mejor estarse quietecito.



El pececillo del doctor Fluke también jugará un papel importante en el desarrollo de la historia.



En la cocina, el profesor coge algunos artilugios para rechazar la invasión de su nave.



Una extraña versión de un conocido cuadro. ¿A alguno de los que lo están contemplando les suena de algo?

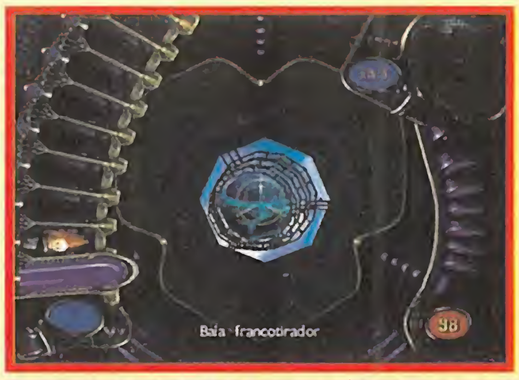
Lo primero era tomar contacto con Kurt y Max y para eso iba a necesitar algunos objetos

SOLO ANTE EL PELIGRO

Y yo que pensaba que la nave era impenetrable. Kurt estaba en paradero desconocido, y había perdido todo contacto con mi perrito, Max. Y luego ese tipo enorme, Shwang Shwing, que apareció en la pantalla de comunicación y me amenazó con invadir mi nave "impenetrable". ¡Y lo hicieron! No iba a tener más remedio que tomar cartas en el asunto. Un pequeño cursillo de defensa personal y manos a la obra. Cogí la tostadora y el pan, dos Mr. Fizzy y luego, en el bar, tres botellas de licor. Más tarde me dirigí al lavabo y allí recogí algunas toallas sucias, que combinadas con el licor me permitieron fabricar explosivos. Luego tuve, que, ejem, usar el baño. Y después de un pequeño accidente, recogí las tuberías rotas y el secador de manos que había salido despedido. Vaya por Dios, algunas cosas necesitarían una revisión cuando todo esto terminara. El salón estaba lleno de alienígenas con muy malas intenciones, así que me fui al puesto de mando y allí cogí un rollo de cinta adhesiva. Con las tuberías y el secador, pude fabricar una máquina sopla-hojas.
Con el sopla-hojas pude despejar el salón, empujando a los alienígenas hasta mi querida planta carnívora que se los comió a todos en un decir jesús y convirtió mi vieja amiga en una tostadora atómica para agradecerme la cena. La puerta que antes estaba cerrada, junto a la planta, ahora se podía abrir y pude alcanzar el ascensor y bajar hasta una zona de tuberías. Una tenía un escape que tapé más o menos con la cinta. En el suelo, que antes estaba electrificado, pude recoger un trozo de cuerda. Con las tuberías y la cuerda fabriqué una escalera. Con la escalera pude trepar desde el punto marcado con una cruz. Y desde ahí hasta otro y de esa forma pude alcanzar la salida, en el otro extremo de la habitación. Allí seguí utilizando la escalera para moverme por las tuberías hasta llegar a otra salida. En la siguiente estancia había algunos aliens de los que di buena cuenta lanzándoles tostadas atómicas. Luego unos saltitos entre los andamios para ir subiendo, y... ya estaba en otra estancia... en la próxima nave tengo que tratar de hacer la sala de máquinas más sencilla. Aquí tuve que dejarme caer hasta un andamio y avanzar hacia la izquierda, hasta la salida. En esta nueva estancia se trataba de ir subiendo andamios hasta alcanzar un pequeño ascensor que justo antes de llegar al final, me permitió saltar hasta una enorme tubería, en cuyo final había una nueva salida. En la siguiente estancia, salté a una enorme viga y caminé hacia la izquierda para usar la escalera en el punto señalado en el suelo. Luego desde ahí, me dejé caer hasta la salida. En la última estancia, encontré por fin la salida, al hangar de torpedos de la nave. Un poco más alla, en una sala de descanso, recogí un mechero y una pecera (por supuesto, no se me ocurrió usar el mechero con la mecha de los cohetes del hangar). Tuve que meter a mi pez en la rejilla rota que había en el hangar, para que encontrara el interruptor de seguridad, y esperar el resultado de mi operación. Antes le di indicaciones porque me sé de memoria todo el mapa del subsuelo de la base. "Siempre a la derecha" le dije, "y ten cuidado con los otros peces y con las minas".
Gracias a mi pez, la puerta cerrada junto al hangar se abrió y pude dar cuenta, con la ayuda de mi tostadora y de botellas explosivas y el mechero, de unos cuantos alienígenas que antes se reían de mí. Luego, en una habitación justo al lado, conseguí algo de energía, botellas de licor y más toallas con las que fabricar explosivos. Luego usé el ascensor.
Arriba había un soldado de los gordos. Después de cargármelo active la palanca



Sí, en el Jim Dandy también son fans de La tienda de los horrores, pero la "plantita" nos sacará de más de un apuro.



Apuntando a una llave-esférica en el modo francotirador y disparando para poder proseguir nuestro camino.

Kurt ha perdido el traje después de su primera misión, así que algo habrá que hacer. ¿Tendrá el profesor más trajes?

Kurt estaba en paradero desconocido, había perdido todo contacto con mi perrito, Max, y ese tipo enorme, Shwang Shwing, que apareció en la pantalla de comunicación y me amenazó con invadir mi nave

que abrió las puertas del puente. Una corriente me empezó a arrastrar peligrosamente. Conseguí un imán y lo utilicé con el rollo de cinta para clavarme al suelo. Luego usé la pecera para evitar ahogarme con la descompresión, todo muy deprisa. Luego atravesé el puente, esquivando los potentes disparos de una nave.

Al final del recorrido encontré al responsable de la desafortunada invasión. Para destruir su escudo tuve que pulsar las palancas y los botones que había a cada extremo de la habitación. Cuando se quedó sin escudo, le empecé a atizar con la tostadora y conseguí derribarle. La nave estaba libre por fin. Localicé a mi ayudante y lo traje con un rayo teletransportador. Le habían quitado el traje. Menos mal que tenía más preparados para emergencias. Le mandé a liberar a mi perrito Max, que estaba en poder de Shwang.

Escenarios y armas





La estética de los escenarios es muy parecida a la de la primera parte, aunque en esta ocasión se ha buscado rizar el rizo con el Jim Dandy, la nave hogar de los héroes y el planeta madre de los alienígenas, que ocupa las últimas fases del juego. Precisamente por el paracaídas de Kurt, predominan los temibles abismos en las distintas fases, de los que tampoco se libraran los otros personajes (uno armado de una escalera y el otro de un reactor personal). Las armas de Kurt son prácticamente las mismas que las de la primera fase, quitando aquella "bomba más interesante del mundo" y alguna otra, y añadiendo muy poco al armamento del juego original. Max tiene un repertorio de opciones bastante extenso: magnums, recortadas, ametralladoras cortas y de rail, lanzamisiles, pistolas láser... El arma más potente, quitando el lanzamisiles que es muy poco efectivo contra soldados normales, son las ametralladoras de rail. Con cuatro de esas, no habrá ningún problema. El profesor tampoco se queda manco en potencia de fuego (aunque eso no sea precisamente lo suyo) y dispondrá de una tostadora atómica que lanza tostadas radioactivas (y baguettes y panes negros) y de una poción de plutonio que le transformará en un tipo musculoso con muy malas pulgas.





LIBERANDO A MAX

Y yo que pensaba que con eso de que me hubieran quitado el traje se había acabado todo. La puerta estaba atrancada así que tuve que salir a través de la cristalera. Con el escudo de francotirador di buena cuenta de los guardias que me esperaban al otro lado. Los cazas ya eran otro cantar. Cogí algo de munición especial para hacer frente a los guardias que me esperaban abajo y seguí camino hasta una enorme sala central llena de precipicios y de ventiladores. Una vez más, gracias al escudo de francotirador, eliminé a todas las bolas defensivas de la zona y me preparé para empezar con los saltos, que el día menos pensado me mato en una de estas. Para accionar el primer ventilador, había que disparar a la llave esférica situada bajo él. Si quería llegar hasta el siguiente, tenía que accionar unas plataformas disparando a una serie de bolas esféricas consecutivas que funcionaban como una especie de escalera. Aunque primero habría que disparar a la llave del ventilador, que estaba debajo, como siempre. Arriba habría que repetir la misma jugada de las escaleras y los interruptores esféricos, aunque esta vez iba a ser más complicado. Opté por olvidarme de la primera esfera-plataforma y me concentré en dispara a la segunda y subir rápidamente hasta alcanzarla, luego de ahí a la tercera, y de ahí al siguiente ventilador. Y una vez hecho todo esto, logré alcanzar la nueva puerta y volver al interior de la base.

En la siguiente estancia también había que subir, pero esta vez los "ventiladores" eran tres esferas en movimiento que se paraban cada vez que les acertaba un disparo. Había que ir colocándolas para crear una especie de escalera hacia el cielo, aunque, claro, arriba del todo había uno de esos aliens que se lo estaba pasando en grande haciendo prácticas de tiro con mi cabeza. Procuré siempre que la bola más cercana a la plataforma desde la que saltaba fuese la que quedara más abajo, para luego poder dispararla desde la plataforma de enfrente sin problemas de ángulo. También usé, por supuesto, el escudo francotirador, que me ahorró muchos disgustos con el cañón de arriba.

En el siguiente pasillo me esperaba un recibimiento especial: una lluvia de láseres. Y no estoy exagerando. Y luego un par de soldados de los grandes, a los que despaché con el modo francotirador, y al final del pasillo, seguro que ya os podéis imaginar quién... Menos mal que antes me metí por otra puerta que había a la derecha y cogí algo de vida. En una especie de teatro me esperaban un par de guardias y un extraño bicho al que derribaba y se volvía a levantar. El truco estaba en acertarle en el modo francotirador justo en la pecera que tenía por cabeza. Después de eso tuve que bailar un poco en el escenario para que los tres soldados que había detrás de la cristalera se decidieran a bajar al "patio de butacas" y tener una "charla" conmigo. No, no me preguntéis, yo tampoco entiendo a estos alienígenas. Gracias a eso se abrió una pequeña puerta detrás del escenario. Y de allí salí a una sala enorme llena de soldados y de granadas que atravesé sin problemas.


Esos pequeños demonios de fuego serán la pesadilla de Max en su regreso al Jim Dandy.


Un androide volador en la biblioteca. ¿Será peligroso? Lo mejor es que nos andemos con cuidado.


Éste es el enemigo final contra el que Max tendrá que batir sus fuerzas en la quinta fase.

En la siguiente sala había tres guardias, uno en cada esquina, con los que tuve que usar el francotirador con escudo. Y en la siguiente sala varios láser y guardias, un ventilador que había que activar desde abajo y cuatro puertas. Avanzando por las puertas llegué a otro abismo insondable. Después de eliminar a los guardias, usé el obús rebotador que acababa de coger para accionar las dos llaves esféricas que quedaban justo detrás de la zona en la que estaba, en un ángulo imposible. Disparé a unas marcas granates en la pared de enfrente y logré accionar el puente que me permitió pasar al otro lado.
De ahí salí a una sala circular en la que encontré comida, munición para la superametralladora, y escudo de francotirador. Allí estaba Max. Y también estaba Shwang. Shwang cogió a Max e intentó matarme metiendo la mano en la habitación. En el modo francotirador disparé a sus gafas hasta que conseguí cabrearle de verdad y entonces destrozó las paredes y me dejó en una zona en medio del vacío a su merced. Entonces, en el modo francotirador, empecé a dispararle a la mano en la que sostenía a Max. Qué queréis, no se me ocurría otra cosa. Al final soltó a Max, que acabó conmigo en nuestra pequeña zona de muerte. Las armas que llevábamos no le hacían ni cosquillas a Shwang, así que probé a disparar a unas antenas que había en las esquinas. Cada vez que acertaba, la antena desplegaba un rayo desde el techo. Si ese rayo justo pillaba a Shwang en medio, le hacía bastante daño. En dos o tres veces que le acerté, terminó cayendo. Intentamos contactar con el profesor, pero los alienígenas le habían cogido prisionero. Shwang se levantó de pronto y activó una secuencia de autodestrucción de la base. Mandé a Max a liberar al profesor y yo salí detrás del gigante, que escapaba en una espiral de teletransporte, a meterme en líos otra vez, eso seguro.

VUELVE EL HÉROE

Pues sí, nenes, después de dar buena cuenta del gigantón, volví a casa, a ajustarles las cuentas a todos los macacos que tenían retenido al profesor. La puerta estaba cerrada, así que... por abajo.

No me preguntéis cómo pero estaba en el condenado planeta de origen de todos aquellos alienígenas

Abriéndome paso logré llegar hasta una zona protegida por láseres, que desconecté a mi manera: destrozando los paneles de control. Lo peor eran aquellas criaturas de fuego que me perseguían por todos los pasillos. Eran mucho peores que los macacos. Bajé y bajé hasta otro de esos chismes electrónicos.
Hice lo mismo: destruí el monitor de control a ver si pasaba algo... y pasó. Se elevó una plataforma. El profesor me iba a mandar a la perrera cuando acabara todo esto. Luego entré en la biblioteca, un pequeño paseo muy agradable y vuelta otra vez a los túneles. De ahí salí a una zona llena de cilindros de experimentación del profesor. Aquello estaba lleno de macacos de voladores. Las cosas estaban mucho más feas en casa de lo que yo pensaba. Tuve que destruir uno de los paneles de control de un cilindro para activar el ascensor y poder subir al siguiente nivel, eso sí, sin dejar de disparar para mantenerlos a raya. Y así tuve que hacerlo durante unos cuantos niveles hasta alcanzar una salida, que como de costumbre, tuve que abrirme yo mismo con las armas. De ahí salí a los baños, que estaban hechos una pena por culpa de los macacos. Y me abrí paso a través de la pared, ¡porque no había otro camino! De ahí pasé a un pequeño laberinto, plagado de esos bichos de fuego, con los que es mejor no tener mucho trato porque son duros de verdad, chico, y yo sé de lo que estoy hablando. Al salir del laberinto entré en un almacén lleno de cajas y de macacos. La salida estaba rompiendo un muro que había al fondo, detrás de las cajas del centro. Un poco más allá, escalando unas cajas y trepando por una rejilla, había un lanzacohetes que me vino muy bien coger para luego darle un par de sopapos al mandamás del cotarro. La siguiente habitación era una tubería por la que había que ir bajando poco a poco para no romperse la cabeza. Los alienígenas habían puesto armas en el centro pero era una trampa para que me cayera al tratar de cogerlas. Abajo recogí un propulsor vacío, mucha vida y algunas armas. Lo siguiente era una enorme sala llena de un líquido verde que era mejor no tocar. Había uno de esos chismes para recargar el propulsor volando alrededor de la sala, así que me pegué a él para ir recargando mientras avanzaba y poder llegar hasta un tunel totalmente vertical que estaba al otro lado. Gracias a Dios, me quedaba algo de fuel en el reactor (unos 15 puntos) y cuando llegué a la otra estancia y el puente se vino abajo, pude saltar al otro lado y seguir viaje. Y allí estaba en cabezón que se había apropiado de la nave, pero justo cuando iba a ocuparme de él, me mandó a una especie de réplica mía, mucho más grande, claro, pero también mucho más tonto. El robot se empeñaba en buscar una zona, en lo alto de la estancia, en la que recargaba su energía, así que me fui para allá y la ocupé para cerrarle el paso. Cada vez que trataba de acercarse le atizaba con todo lo que tenía. Cuando vio que no había nada que hacer, volvió a la plataforma inicial y entonces fui a su encuentro y me lo zampé con patatas usando los misiles teledirigidos. Liberé al profesor, y se abrió un portal como el que había usado Kurt después de ocuparnos de Swhang. Estaba muy cabreado y muy harto de todos estos macacos, así que me metí en el portal por si podía echarle una mano a Kurt. El profesor se quedó para limpiar definitivamente la nave de alienígenas.

LUCHA DE "CEREBROS"

Estaba harto de tanto intruso en mi casa, así que me propuse desinsectar el Jim Dandy de una vez por todas. Ese petimetre de BFB, al que os recuerdo que vencí sin problemas en nuestro anterior encuentro, había llenado mi nave de bombas. La primera bomba tenía un generador con discos azules y uno rojo. Se trataba de seguir el cable que salía del disco rojo y pisar el botón en el que desembocaba. Luego el disco rojo cambiaba, y había que repetir la operación hasta pisar todos los botones. ¡Y todo en sólo

El profesor Hawkins y Mister Hyde







Al principio uno puede pensar que el profesor es el personaje más débil del juego, pero una pequeña poción de plutonio, proporcionada por Kermit... y igualito que la Masa o que Hyde, se transformará en un enorme monstruo con los puños de acero y varios cientos de puntos de energía. Ese será el as en la manga del profesor Hawkins, y lo tendrá que utilizar varias veces a lo largo del juego.



La primera de las bombas a las que tendrá que enfrentarse el profesor. ¿Será capaz de controlarla?

dos minutos! No quiero ni pensar en lo que habría pasado si hubiera pisado uno de los botones en el orden incorrecto.

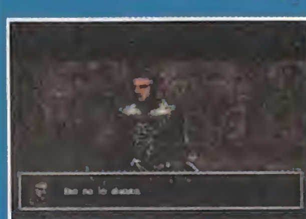
La segunda tenía el mismo funcionamiento y se desactivaba igual, pero ahora los botones estaban muy lejos del generador y fue mucho más difícil que la primera vez. Avanzando por el jardín, encontré a Kermit, mi pequeña planta carnívora, atrapada por varios soldados alienígenas. Eran demasiados para usar la tostadora atómica, pero Kermit me pasó una fórmula de plutonio que me transformó en un tipo realmente musculoso y pude así acabar con los intrusos con mis propios puños.

La tercera bomba tenía seis botones de desactivación: tres muy arriba y tres muy abajo, y además los cables estaban muy liados y resultaba difícil decidir, pero la desactivé sin problemas. Yo era mucho más listo que ese petulante de dos cerebros. Nada más terminar con la bomba me mandó a algunos esbirros de los que di buena cuenta con la tostadora atómica.

La última bomba era la peor. Tenía ocho puntos de desactivación y aquí sí que era imposible distinguir los cables. El orden de los discos nunca era el mismo, pero yo hice, lo primero de todo, un mapa de los discos que se conectaban con cada botón de desactivación. Si contamos de abajo a arriba en el generador, el primer disco se correspondía con un botón que quedaba justo al principio de todos en la zona en la que estaban los botones. El siguiente disco se correspondía con un botón que estaba en lo alto del muro y al que había que acertar con la tostadora. El tercero estaba a la derecha del primero. El cuarto justo en la diagonal izquierda con respecto al tercero. El quinto estaba a la izquierda del primero. El sexto estaba justo a la derecha del cuarto. El séptimo estaba a la izquierda del tercero y el octavo estaba un poco más allá del quinto, a la izquierda.

Después de esta bomba, me enfrenté directamente con mi enemigo. Como él estaba volando en su transporte, usé la pócima de plutonio para transformarme en el tipo musculoso que "llevo dentro", y subí a lo más alto de una torre de cajas. Desde allí me lancé sobre mi enemigo. En unos cuantos saltos de esos destrocé su escudo y pude por fin usar la tostadora atómica para eliminarle. Mi nave ya estaba limpia de alienígenas, así que me lancé al hiperespacio a ayudar a mis chicos, que habían seguido a los alienígenas hasta su propio mundo de origen: Swizzle Firma.





Vamos, Kurt, brinda. Lo has hecho bien. Todo va de cine.

Personajes

KURT HECTIC: El personaje original de la primera parte. Ayudante de laboratorio del profesor y héroe a la fuerza. Tendrá que asumir la responsabilidad del traje y detener la invasión alienígena otra vez. Combina el poder de destrucción con el sigilo de sus acciones. Sus armas serán las de siempre: la ametralladora, el poderoso visor de mira telescópica que le permite eliminar enemigos a grandes distancias y el paracaídas con el que puede solventar casi cualquier caída, por horrible que sea. Eso sí, está mucho más gruñón que en la primera parte.

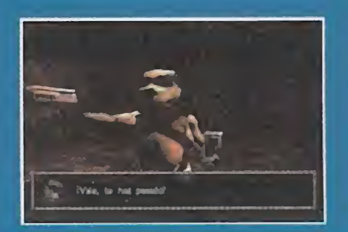
MAX: En el «MDK» original aparecía muy de pasada lanzando armas desde una nave, pero ahora es uno de los protagonistas. Max es un androide creado por el profesor Hawkins, que tiene dos particularidades: su amor por las armas de fuego y sus cuatro brazos que le permiten utilizar cuatro armas a la vez.

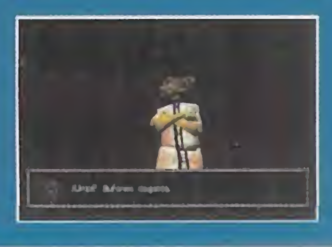
Max es una especie de Nick Furia, pero en perro, con la misma chulería y el mismo puro interminable en la boca. Sin duda es el más contundente y directo de los tres, aunque también tiene sus habilidades secundarias, como el reactor que le permite realizar pequeños vuelos.

PROFESOR FLUKE HAWKINS: El padre de las criaturas. El profesor tendrá que intervenir cuando los alienígenas invadan su nave, el Jim Dandy. Aunque no dispone de trajes ni de armas convencionales, su capacidad para combinar objetos, su inseparable escalera y su inteligencia le ayudarán a resolver las distintas situaciones.









EN LA BOCA DEL LOBO

No me preguntéis cómo, pero estaba en el condenado planeta de origen de todos aquellos alienígenas. Si me lo hubiera pensado dos veces, me habría vuelto con Max al Jim Dandy y le habría pedido al doctor que me devolviera a la tierra. Nada más llegar, Swhang se subió a una nave enorme y empezó a dispararme. Corrí y corrí y en la primera encrucijada giré a la derecha y me metí en la primera puerta que encontré. En la siguiente sala había algunos cañones láser en las paredes; dos a la entrada para pillarme de espaldas, y uno a la derecha. Los eliminé con el francotirador y luego bajé a eliminar a unos cuantos alienígenas. Desde la parte de abajo de la sala disparé a la llave esférica que estaba a mi derecha y luego subí y disparé a la de la izquierda.

Para activar el siguiente ventilador tenía que pulsar una llave que había en el piso de arriba y luego bajar y pulsar la llave restante



La escalera será la mejor manera de subir por complicadas plataformas, o eso al menos es lo que parece.



Otra de las bombas que los alienígenas han colocado en el Jim Dandy y que, lógicamente habrá que detruir.



Éste es el poderoso alienígena que está haciendo la vida imposible a nuestros héroes en su propia nave, el Jim Dandy.

Tres formas de jugar

Cada uno de los personajes interviene en una fase, empezando por Kurt y acabando por el profesor, y luego repitiendo en el mismo orden. En la décima, se nos ofrecerá la posibilidad de elegir con cuál de ellos queremos enfrentarnos al emperador, dependiendo de la decisión el desarrollo y la táctica del combate. En general, las distintas fases tienen elementos de arcade y elementos de aventura gráfica. Las fases en las que intervenga el profesor Hawkins serán las más cercanas a la aventura gráfica. Abundan aquí los puzzles, los objetos que hay que encontrar y combinar... Las fases de Max son puro arcade. Max ni siquiera se plantea la forma de abrir las puertas, las destroza y punto. Con Max, todo serán disparos, enemigos y algún salto que otro para no hacer la cosa monótona. Y el término medio es Kurt, que combina las situaciones en las que tendrá que utilizar su ametralladora como un poseso, con pequeños puzzles en los que predominará el uso del visor de francotirador y del paracaídas. Cada uno representa una forma distinta de jugar, y tendrás que elegir con cuál te quedas cuando llegue la última fase.









Swizzle Firma, el planeta madre de los invasores. No sabemos bien porqué, pero nos tememos que habrá que andarse con cuidado.

de las tres de abajo. En la siguiente sala recogí granadas. Había un falso muro a la derecha con un cacharro de esos de camuflaje. Los domos de cristal del suelo los destrocé con las granadas. Activé una llave que estaba a la izquierda y bajé. Abajo había algunos cañones láser y munición para el mortero francotirador. Con el mortero francotirador pude destruir la cristalera de la derecha y activar la siguiente esfera-llave. Después, subí a un pequeño hexágono rosa que estaba justo al lado de la puerta de entrada y disparé el obús rebotador al otro hexágono grande, enfrente de mí. La explosión activó la última de las tres llaves. Gracias a todas estas maniobras, logré abrir una puerta que estaba cerrada en la parte de abajo y continuar así mi camino. Enseguida estaba otra vez en la calle. Oh, Dios, esa inmensa nave con Swhang estaba esperándome. Corrí por el pasillo y los cañones destrozaron la plataforma, planeé hasta un recodo que había abajo y me metí por una puerta. En la siguiente había tres guardias de esos con la cabeza como una pecera y tres estructuras con una cúpula en su parte inferior. Disparé a las cúpulas y las rompí, y de ahí cayeron llaves-esféricas que botaban como pelotas de baloncesto. Cada una de ellas, cuando le dabas un disparo, activaba un ventilador que me permitió ascender hasta el interior de cada cilindro. En dos de los cilindros había comida y armas y en el tercero la salida. Pero cuando exploré el primero y bajé para seguir con el segundo me atacaron una especie de espíritus de los cabeza-pecera y tuve que darme mucha prisa.

En la siguiente sala, las llaves-esferas voladoras, estaban metidas en una especie de microscopio gigante. Rompí la urna con la ametralladora y cayó la primera, a la que tuve que acertar como pude (no se estaba quieta) con el francotirador. En el segundo microscopio la abertura estaba más complicada y tuve que usar el mortero. La tercera esfera estaba parada, arriba del primer "microscopio" gigante. Gracias a estas maniobras destrocé la rejilla que me cerraba el paso al fondo de la sala, pero di entrada a varios robots androides. Más trabajo.

Al salir de allí volví otra vez al exterior. La nave de Shwang destrozó la plataforma a mis pies y descendí hasta un ventilador, desde allí tomé altura y alcancé una plataforma en la que había un portal de teletransporte que me llevó hasta una nueva entrada a otro de los edificios.

En el nuevo sitio había varias estatuas que representaban insectos gigantes. En cada columna había una llave esférica. Hay que ir disparando una a una. Cada llave desataba un haz de energía hacia las patas de la araña del centro, abría la siguiente, y cada llave también hacía que una tropa de alienígenas de todas las clases me atacara con muy malas intenciones y que aparecieran armas y energía en la zona inicial. Con la cuarta llave empezaron a aparecer tipos "realmente duros", como dos bichos similares al conductor de la primera nave que destruí en edmonton. Con la última llave, después de eliminar a cuatro guardias de los grandes, se abrió un enorme boquete en el suelo y bajé por allí.

Después de dar buena cuenta del gigantón, volví a casa, a ajustarles las cuentas a todos los macacos que tenían tetenido al profesor

En la siguiente estancia había algunos robots, y algunas llaves "saltarinas" que iban activando los ventiladores para ascender. De esta última estancia, salí a lo más alto de la ciudad. Y allí me preparé para enfrentarme a la nave-pez de Shwang. Había que ir disparando en el modo francotirador a las pequeñas esferas-ojo que tenía en el costado y en el lomo, aguantando, eso sí, las tropas que aparecían de vez en cuando, buscando el cuerpo a cuerpo, y los devastadores disparos de la nave. Al final, la conseguí derribar. Era la segunda ocasión en la que derrotaba a Shwang y sinceramente esperaba que se diera de una vez por vencido. Y lo hizo, pero me dijo que todo aquello eran órdenes del emperador y que él tampoco podía hacer nada. Así que me fui al palacio imperial a resolver el asunto para siempre.

NEUTRALIZAR EL ARMA DEFINITIVA

Pues, sí, chicos, no había ni rastro del memo de Kurt, pero nada más desembarcar oí un comentario sobre un arma especial capaz de destruir la tierra sin necesidad siquiera de acercarse. Por lo visto aquel chisme estaba en el laboratorio G, y casi listo para actuar. Otra vez las cosas se estaban poniendo muy feas. Menos mal estaba yo allí para resolver la situación.

Aparecí en medio de una calle y los macacos enseguida cayeron en la cuenta de mi presencia y me mandaron varios escuadrones para hacerme la vida imposible. Había que correr. Corrí hacia adelante y luego giré a la derecha. Cuando ya no pude avanzar más disparé a unas cajas de metal y entré en una habitación donde había armas. Allí rompí una rejilla y seguí camino. En la siguiente



La nave en la que Kurt se enfrenta a Shwang. A primera vista no parece demasiado temerosa, ¿verdad?



Uno de los puzzles que Kurt tendrá que resolver en esta fase y que, por cierto, no será nada sencillo.



Aquí se puede ver una imagen más cercana de la nave en la que después se desenvolverá una tremenda batalla.


Éste que se puede ver aquí es el potente reactor personal que Max usará a partir de la octava fase.


Max observa escéptico un cartel de prohibido fumar, en Swizzle Firma. ¡La fiebre antitabaco afecta a todo el universo!


Este es el potente misil que los alienígenas quieren lanzar contra la Tierra para acabar con ella de una vez por todas.

Por fin me encontré con Shwang, que estaba en un estado lamentable

sala había varios macacos de los grandes, y hasta que no los maté a todos no se abrió una enorme puerta al fondo de la sala. A mí no me importó, me los iba a cargar de todas formas. Después llegué a un sitio en el que había algunos cañones láser y unos cacharros que despedían una luz que si te acercabas te dejaba seco, así que los destrocé, y entonces la puerta se abrió. Y entré en una habitación en la que bajaban continuamente algunos macacos. Destrocé algunas estatuas y eso por diversión pero la puerta se abrió cuando le atiné a un artefacto que había en el techo. En la siguiente sala, había un enorme cacharro que tenía toda la pinta de tener algo que ver con el cañón del que hablaban los macacos cuando llegué. La sala tenía tres zonas. Abajo había energía, en el medio había armas y arriba había tres pivotes de colores que había que destruir para cargarse todo el cacharro. Para subir hasta arriba del todo había que usar distintas plataformas-ascensores, a las que se podía saltar desde el anillo interior del nivel del medio. Después, la máquina aquella se hundió por un agujero. La salida de aquel infierno estaba en ese mismo agujero, dejándose caer por una zona por la que asomaba la boca de un túnel. Y allí me fui. A esas alturas ya empezaba a estar muy cabreado.

Llegué a una especie de aeródromo y me empezaron a disparar unas naves enormes que me costó lo mío destruir. Enseguida vino otra nave y empezó a descargar macacos. Decidí meterme dentro de aquella nave para ver lo que se cocía allí. Acabé con los pilotos y los tripulantes y empecé a apretar botones y entonces aquello se movió de verdad y empezó a disprar a una de las puertas selladas. Por supuesto la hizo papilla. Esto es lo primero que se aprende, nenes: hay que usar las armas de tu enemigo contra él mismo.

Un poco más adelante, después de conseguir armas y energía, cogí también un reactor alienígena que tenía mucha más potencia que el del profesor y que además me permitía planear ¡y se autorrecargaba! Con el reactor fui subiendo poco a poco aprovechando unos salientes del enorme edificio del centro y teniendo cuidado con las fugas radioactivas que había en las paredes. Conseguí algunas armas: un lanzacohetes, una pistola de rayos. Luego usé una plataforma que había al final de unas antenas para seguir avanzando y rodeando el edificio en busca de un asidero accesible que me permitiera seguir ascendiendo, que no era tan accesible después de todo: unas rampas que entraban y salían de las paredes. En la segunda fila de antenas, las plataformas se iban para abajo en cuanto las pisabas, así que había que hacerlo todo rápido. Hasta que no las rodeé todas, no se activo una escalera de plataformas pegadas a la pared. Subí por allí hasta un nuevo saliente, y de ahí hasta una enorme tubería, llena de cables, por la que finalmente entré para pisar tierra firme. Yo no soy un pájaro, nenes, soy un perro. Y hablando de pájaros, otra vez me tocó saltar. En esta sala no se podía tocar nada, todo era mortal, hasta el suelo, con la excepción de unas plataformas de madera que se quedaban libres para aterrizar cuando disparabas a su parte de arriba. Así que usando esto, fui poco a poco avanzando. Rodeado de macacos voladores a los que no hice mucho caso para no perder más tiempo. Había tantos que es que uno ya se cansa.

Por fin me encontré con Shwang, que estaba en un estado lamentable, cualquiera sabe por qué. El misil a la tierra estaba preparado para despegar, y sólo tenía dos minutos para cargarme a Shwang. Más que suficiente, nenes, sólo se trataba de dispararle sin parar y aguantar sus inofensivos rayitos.

Cuando acabé con Shwang intenté desconectar el cohete, pero no pude y despegó... Y yo con él. Cuando ya me temía lo peor, aterricé no muy lejos de allí, junto a Kurt. El cohete no funcionaba bien, y el viejo Max había salvado la tierra otra vez.

EL QUE FALTABA

A toda velocidad llegué hasta el planeta alienígena. Encontré a Kurt y me explicó que el emperador Zizzy Balloobba estaba empeñado en destruir la tierra y que habría que acabar con él. Preparé el rayo destructor de la nave. Preparé la secuencia de teletransporte de Kurt y Max y de pronto, aparecí, yo mismo, en la superficie del planeta. Cuando todo aquello acabara iba a tener que hacer unos cuantos ajustes en el Jim Dandy. Lo primero era tomar contacto con Kurt y para eso iba a necesitar algunos objetos.

La habitación estaba llena de alienígenas-obreros, entre los que traté de pasar desapercibido. Había varios caminos pero yo escogí el de la puerta de la derecha. Por allí recogí munición para la tostadora (pan negro, baguettes) y energía y tuve que atravesar una especie de puente de energía que se hacía y se deshacía en una secuencia regular. Afortunadamente había pequeños recodos en los que refugiarse de las secuencias en que había vacío.

La siguiente sala tenía una serie de puertas consecutivas que pisando unos botones que estaban en el suelo, pero había que acertar el botón, y cada vez que fallaba se cerraban todas las puertas y tenía que volver a empezar. Como había memorizado la secuencia no tenía problemas en probar y volver a empezar en cada fallo. El problema era que cada botón erróneo que pisaba me suponía un pequeño calambrazo.

Después de aquello tuve que pasar dos nuevos puentes de energía consecutivos. El primero era similar al anterior, aunque con otra secuencia. Pero el segundo no se movía y me dio muy mala espina. Hasta que no llevaba la mitad del camino no inicio su secuencia, que, por otro lado, no era muy distinta de la de los otros.

En la siguiente sala encontré un juego similar al de los botones que había que pisar, pero esta vez, cada vez que fallaba no recibía calambrazo, pero la secuencia cambiaba y había que volver a empezar siempre de cero. Y encima unos cuantos alienígenas me acosaban continuamente con sus disparos. Por fin logré encontrar la combinación y se abrió una puerta de cristal, junto al botón de

Los villanos

En el juego hay un villano al final de cada fase, excepto en la nueve. De estos villanos, podríamos decir que algunos son más importantes que otros. Con Shwang tendrás que enfrentarte, en total, tres veces, hasta derrotarlo definitivamente en su propio planeta. Otro que te dará problemas en varias ocasiones, será BSF, el tipo de los dos cerebros que lidera la invasión del Jim Dandy. El profesor será el encargado de acabar con él en dos ocasiones. Los demás son villanos menores, que sólo aparecerán una vez: el alter ego diabólico de Max, la bola luminosa de la segunda fase, el conductor del minador oruga de Edmonton... Aunque el villano definitivo, cuyo combate ocupa toda la fase 10 del juego, es Zizzy Balloobba, el emperador y jefe supremo de los alienígenas cuya cabeza te costará bastante trabajo. Con Zizzy tendrás que luchar dos veces, una convencional y otra dentro de su cuerpo, para destruir sus órganos vitales. En cualquier caso, todo ellos, tienen ese punto de humor que hace de «MDK 2» un juego terriblemente divertido y adictivo













El profesor atraviesa el hiperespacio a bordo del Jim Dandy para ayudar a Kurt y Max.



Uno de los complicados laberintos a los que tendrá que enfrentarse el profesor Fluke.



Para eliminar al emperador definitivamente habrá que introducirse en su cuerpo y destruir sus órganos vitales.

Había acabado con el imperio alienígena, por fin, y podría volver a mi trabajo de ayudante de laboratorio y a mi vida tranquila

inicio y conseguir así el primer objeto que necesitaba: el desestabilizador dimensional. De ahí volví al punto de partida.

Desde allí tomé el ascensor y salí a buscar el segundo objeto. Desde ahí atravesé varias salas llenas de alienígenas hostiles y llegué a una especie de laberinto de plataformas en el que tuve que utilizar la escalera. El camino era el siguiente: en el primer nivel usé el primer soporte de la escalera que estaba a mi izquierda, en el tercer nivel el soporte que me quedaba más cerca de los dos, y lo mismo en el cuarto, en el sexto tuve que realizar un pequeño salto hacia otra plataforma, y después de eso enseguida estuve arriba, en el ascensor.

En la siguiente habitación había que accionar una serie de compuertas para que un alienígena fuera cayendo a una trituradora y el recipiente se fuera llenando de líquido. Cuando la cubeta se llenó de líquido, la puerta de la derecha se abrió.

En la siguiente estancia, eliminé a unos cuantos alienígenas, pisé un botón y accioné un ascensor.

Y luego más jueguecitos. Se trataba de conseguir que tres luces rojas se pararan justo encima de unos pilotos azules, pisando unos botones. Una especie de ruleta. Cosas de niños. Eso me dio pista libre hacia el segundo objeto que necesitaba.

Volví al punto de partida y tomé el camino que me faltaba por explorar. Para conseguir la tercera pieza iba a tener que atravesar un gigantesco laberinto lleno de peligros (gases que salen del suelo, barras de energía, robots de aliento fétido) y llegar hasta su zona central, donde estaba el localizador de palacio. Para guiarme por el laberinto usé un viejo truco que había leído en un libro de espeleología: para no pasar varias veces por el mismo sitio, hay que tener siempre la referencia de la pared a la derecha y usar eso como guía.

Volví a la zona inicial para usar los tres objetos con la cabina. Pero la cabina estaba llena de alienígenas, aunque la evacuaron rápidamente cuando empecé a usar las bombas de pan negro.

Usando la cabina me reuní con Max y Kurt y tuvimos una pequeña pelea para decidir quién entraba a darle su merecido al emperador Ballooba.

CONTRA EL EMPERADOR

Kurt

Nadie estaba muy por la labor, así que al final, con la excusa del traje, me tocó entrar a mí a ocuparme del emperador. La entrada al palacio estaba llena de cañones láser y algunos soldados. Nada complicado de eliminar. Por fin llegué a la estancia en la que estaba el emperador Balloobba. Le disparé y cuando bajé su energía a cero, me absorbió hacia el interior de su cuerpo. Era mi oportunidad. Destruí las cuatro válvulas de su corazón y me escupió. Volví a dispararle desde fuera para bajar su energía y me volvió a absorber. De esta manera destruí sus pulmones con dos balas de mortero en el lugar preciso. Luego sus ojos, que primero se separaron de las cuencas y luego explotaron con mis balas. Y por último su cerebro, acertando a unas pequeñas bolas que giraban alrededor de él. Eso terminó definitivamente con él. Había acabado con el imperio alienígena, por fin, y podría volver a mi trabajo de ayudante de laboratorio y a mi vida tranquila.

Profesor Hawkins

Al final tuve que entrar yo al palacio porque mis ayudantes no parecían muy dispuestos. En fin, eso es lo malo de ser el líder. Trepé con la escalera por la parte exterior del edificio. Me encontré con algunos guardias, y enseguida llegué hasta donde estaba el emperador Zizzy Balooba. Para noquearlo iba a tener que emplearme a fondo. Primero le disparé un buen rato hasta que me tragó, como por arte de magia al interior de su cuerpo. Allí, destruí los pulmones con la tostadora atómica (disparando al punto en el que se unían con las arterias), luego los ojos cayeron como pelotas de baloncesto y con una máquina de aire que había recogido fuera los "encesté" en los dos agujeros laterales. Para el corazón iba a necesitar algo más contundente, así que me convertí en el tipo musculoso con la poción de plutonio y destrocé sus cuatro partes (tres desde abajo y una subiéndome a la burbuja que salía del agujero central). Ya sólo me quedaba el cerebro. Podía hacerlo de dos formas: o subiendo con la burbuja hasta su altura, o disparando desde abajo con la tostadora. Como padezco un vértigo atroz, decidí hacerlo desde abajo y gracias a mi, en fin, a mi puntería, acabé con él.

En la Tierra me esperaba el reconocimiento y la fama, y por fin pude vender el Jim Dandy e instalarme en mi querido planeta con mi ayudante Kurt.

Max

Al final, cuando las cosas se ponen feas, es cuando se ve quién es realmente duro y quién no. Nadie quería entrar a ocuparse del emperador, así que les dije que se echaran a un lado. Y yo no me ando con tonterías de escaleras y de planeadores, siempre entrando por atrás, yo, nenes, entro por la puerta. Me cargué a unos cuantos macacos que me salieron al paso, cogí todas las armas que pude, y me preparé para ventilarme a Zizzy Balloobba. Primero le noqueé desde fuera, y luego me metí en su interior para destrozarle los órganos vitales. El problema es que cuando dejaba de dispararles se regeneraban así que guardé para la ocasión mis armas más contundentes: las ametralladoras de cuatro bocas. Primero el corazón, los pulmones, luego subí con el reactor y me ventilé los ojos, y por último el cerebro. Se acabó su reinado de terror.

Chicos, me había convertido en un héroe de verdad, y mi vida de perro ya no me satisfacía en absoluto, así que decidí quedarme en aquel planeta como nuevo emperador, y hacer así de la civilización alienígena un poderoso aliado de la tierra.

L.E.C.

El profesor, convertido en una especie de Mister Hyde, golpea el corazón del emperador Zizzy Balloobba.



Después de una ardua lucha contra el malvado emperador, por fin la lucha ha terminado y nuestros héroes podrán volver a casa sanos y salvos.

Escape From Monkey Island
INFORME III



No es nuestra intención realizar un comentario mensual sobre la aventura más esperada. Sin embargo, dado que es ahora cuando se producen más noticias, por petición popular, hemos vuelto a recoger la última información relacionada con el juego. La noticia más rutilante es que «Escape from...» ha ganado el premio a la mejor aventura de la feria E3. Es un galardón importante, pues también abarca a las aventuras de acción, por lo que se ha impuesto a los derivados de títulos como «Tomb Raider» o «Resident Evil».

Poco a poco, LucasArts va ofreciendo detalles sobre su argumento. De hecho, en su página oficial, www.lucasarts.com, ya es posible descargar un par de vídeos donde se muestra su remozado aspecto gráfico.

Al parecer, esta cuarta parte no será una mera lucha Guybrush-LeChuck. Se ha introducido un nuevo villano, Ozzie, un terrateniente australiano cuya intención es convertir las islas Melee, Lucre y Jambalaya en un paraíso turístico plagado de tiendas de souvenirs y restaurantes Planet Threepwood. Para ello está comprando todas las tabernas y tugurios pirateriles, al mismo tiempo que extrae su alma para convertirlos en esclavos.

Guybrush deberá impedir que su "noble" profesión se convierta en una leyenda, mientras ayuda a su esposa, la gobernadora Marley, a recuperar su cargo, usurpado por el no menos misterioso Charles L. Charles que, se presume, es el "congelado" LeChuck.

La clave parece ser el extraordinario sentido del humor. Se ha desvelado que Guybrush será acusado de robo, y para demostrar su inocencia tendrá que utilizar "piel protésica"; viajará en el tiempo en un diabólico laberinto en el pantano; tendrá que vencer al mejor buceador de la zona, y visitará el conocido Bar Scumm de la isla Melee, ahora rebautizado con el nombre de Lua Bar, donde se sirve sushi –comida japonesa– al estilo pirata.




GILBERT GOODMATE


THE LONGEST JOURNEY

Tensos Debates

Durante los últimos meses, en El Club de la Aventura nos hemos centrado en comentar las novedades del E3, dejando en un segundo plano vuestras aportaciones. Sin embargo, ahora que casi todo el mundo dispone de tiempo libre, es el mejor momento para que participéis activamente en la sección. Así que ya sabéis: pedid un refresco en el bar de El Club, y acomodaros en la sala de reuniones. Comienza la asamblea más calurosa del año...

Una de las tareas más agotadoras, como presidente de El Club de la Aventura, consiste en seleccionar entre las decenas de noticias relacionadas con las aventuras y los cientos de cartas recibidas, aquellas que parecen más interesantes, para tratarlas en la reunión mensual. Unas veces, dominan los estrenos y las noticias; otras, vuestras opiniones. Vamos a intentar, durante los próximos meses, que los aficionados que nos escriben se conviertan en protagonistas. La forma más sencilla de que esto ocurra, es que El Gran Tarkilmar se deje de presentaciones y vaya directamente al grano...

FUTUROS ÉXITOS

Una asamblea sin noticias, es como un día sin...

- ¡Eh, Tarky! ¡No te enrolles! ¡Dijiste que nos ibas a dejar hablar a nosotros!

Vale, vale. Está bien. Pero te recuerdo que mi nombre es «Gran Tarkilmar»...

Dejadme tan sólo algunas líneas para hablar de dos títulos mencionados hace más de un año, pero que ya están terminados: «The Longest Journey» de Funcom, y «Gilbert Goodmate y el Champiñón de Phungoria» de Prelusion. El primero ha obtenido un gran éxito en los países nórdicos, donde ya se ha publicado. Se trata de una aventura de ciencia-ficción con personajes en 3D y fondos en 2D. April, una estudiante de arte, debe mantener el balance entre dos planetas: Stark, una ciudad futurista al más puro estilo «Blade Runner», y Arcadia, un mundo mágico plagado de maravillas inexplicables. «The Longest Journey» dispone de más de 150 localizaciones, 70 personajes, y más de 40 horas de juego. Está siendo distribuido en Europa por Ubi Soft, por lo que hay posibilidades de que vea la luz en nuestro país.

Mucho más difícil lo tiene «Gilbert Goodmate», al tratarse de un producto alejado de las modas actuales. En este caso, se trata de una aventura clásica en 2D de aspecto y desarrollo similar a «Simon the Sorcerer». La historia habla de un diabólico mago, Karn, que fue derrotado con ayuda de un champiñón mágico. Todos los años, un miembro de la sociedad es asignado para protegerlo. Por desgracia, un día antes del relevo, el abuelo de Gilbert es sorprendido, y el champiñón robado. El muchacho tendrá que encontrar al ladrón antes de que su progenitor sea condenado a muerte.

«Gilbert Goodmate» lleva más de cuatro años de desarrollo, y sus más de ¡20.000! líneas de diálogo –«Monkey Island IV» tendrá 9.000– certifican que poseerá un argumento rico y trabajado.

En otro orden de cosas, ya tenéis en las tiendas «París 1313» de Microids, una aventura pseudoeducativa ambientada en la Edad Media, en donde deberéis manejar a tres personajes diferentes. También podéis observar las primeras fotografías de «Myst Dimensions», una versión remozada del clásico realizada con gráficos 3D en tiempo real y una nueva Era para explorar.

Terminamos con un par de noticias breves: EA ha lanzado, en su sello económico, los últimos éxitos de LucasArts. Ya podéis encontrar «Grim Fandango» al módico precio de 2.995 pesetas, por lo que ya no tenéis excusa para no jugarlo. Si os decantáis por los productos nacionales, Dinamic ha puesto en su página web, www.dinamic.com, un vídeo de la aventura «Runaway». Ocupa más de 30 MB y no muestra mucho del juego en sí, pero lo poco que se ve es absolutamente increíble. La nueva técnica 3D aplicada a los personajes, pero manteniendo la perspectiva 2D, crea un efecto innovador y espectacular.


MYST DIMENSIONS

Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS?

Son muchos los aficionados que nos proponen debates para discutirlos en el Club. A ellos dedicaremos las próximas reuniones. Si recordáis, teníamos uno pendiente, y vamos a plantear otros nuevos:

- ¿Deben realizar los programadores de aventuras famosas continuaciones de sus éxitos, o es mejor que dediquen su probado talento a crear títulos originales?
- Julio León, de Portonovo: ¿Cuántas veces jugáis de nuevo a una aventura, una vez que ya se ha dado por terminada?
- El anónimo Akestrum: ¿Cuál es la peor aventura gráfica de la historia?
- Efraín Ramos, de San Andrés de la Barca: ¿Es imprescindible la música ambiental, o sólo está para desconcertarnos?
- Andrés Vadillo, de Zaragoza: ¿Cuál es la aventura más larga a la que habéis jugado?
- Ángel Sánchez de Talavera de la Reina: ¿Las aventuras deberían tener uno o varios finales –por ejemplo, uno triste y uno alegre–?

Si queréis hacer oír vuestra voz, sólo tenéis que enviar una carta o e-mail a la dirección habitual.

AVENTURAS SERIAS

El primer socio en subir a la tribuna de oradores es Santiago González, alias El oscuro2000, que está indignado porque «Escape from Monkey Island» exigirá una tarjeta aceleradora. Santiago se pregunta: "¿Es que los que no nos podemos permitirnos esos lujos no tenemos derecho a jugar a ciertos juegos?". Bien, en primer lugar, aún no se ha confirmado oficialmente que el juego necesite una placa 3D, aunque existe un 99% de posibilidades de que así sea. Debes tener en cuenta, Santiago, que las tarjetas 3D se han hecho muy populares y, al igual que las tarjetas


MYST DIMENSIONS


PARIS 1313

de sonido dejaron de ser un lujo de excéntricos para convertirse en imprescindibles, lo mismo está ocurriendo con las placas 3D. Ya puedes encontrar buenos modelos por 10.000 pesetas y, además, «Monkey IV» no exigirá una tarjeta potente, pues los fondos serán en 2D.
También anda preocupado con el hardware el anónimo David. Tiene un Pentium 200 MMX con 32 MB de RAM y tarjeta gráfica con 4 MB, y quiere saber si le funcionará «Drácula Resurrección». No tendrás problemas, pues sus requisitos son un Pentium a 166 MHz, 32 MB de RAM y tarjeta gráfica con 2 MB.
Como podéis ver, no todas las cartas recibidas piden información sobre los nuevos títulos o la resolución de atascos. También son numerosos los que no están de acuerdo con las listas de votos. El anónimo Swartlath se queja amargamente de que «Gabriel Knight III» –para él, la mejor aventura de la historia– no aparezca en el TOP 20 Universal que publicamos hace unos meses. Pues bien, es perfectamente lógico, y no porque el último éxito de Sierra no merezca estar, sino porque esa lista recogía las 20 aventuras más votadas en las 64 reuniones del Club, y la mayoría habían recibido votos durante varios años, mientras que «Gabriel Knight III» apenas lleva unos meses en el mercado. Obviamente, necesitará más tiempo para alcanzar a los clásicos en número de votos totales.
Swartlath tampoco entiende cómo juegos "de dibujos animados" del estilo de «Monkey Island» o «Day of the Tentacle» –una soberana estupidez, según él– estén en el candelero toda la vida, y lo achaca a un público "extremadamente joven". Proclama que hay gente inteligente que demanda otras aventuras más "talluditas", como las sagas de «Gabriel Knight» o «Broken Sword».
En primer lugar, Swartlath, debo decirte que el concepto "dibujos animados=producto infantil" está muy anticuado. En las culturas europea y americana –no tanto en España, es cierto– los dibujos animados no son sólo cosa de niños, y series como «Los Simpsons» o «South Park» son vistas mayoritariamente por adultos. En Japón es una costumbre muy extendida entre los ejecutivos comer en un restaurante-biblioteca donde leen mangas mientras comen arroz blanco. Las series «Bola de Dragón» y similares, por ejemplo, se emiten en este país en horario de adolescentes y adultos pero claro, como las televisiones nacionales todavía creen que los dibujos son cosas de niños, han colocado series violentas en horario infantil, y así han surgido las críticas. «South Park», que una cadena española emitirá en abierto en septiembre, está plagada de obscenidades y burradas, pero muchos padres seguirán creyendo que, al ser dibujos, son para niños, así que otra vez la tendremos armada.


GILBERT GOODMATE

En cuanto a tu exigencia de arrinconar a series que consideras "infantiles", como «Monkey Island», vuelvo a repetir que la sección sólo es un reflejo de vuestras cartas y e-mails, y si dedicamos un amplio espacio a esta saga, es porque la mayor parte de las cartas nos lo piden. Eso no quita para que, en la sección de noticias, hablemos de TODOS los títulos que se publican, sean del tipo que sean. En los últimos meses hemos citado aventuras "serias" como «Myst 3», «Traitors Gate», «Morpheus», «Pompeya», «Cuentos de Caballería»... A propósito, si quieres una aventura de detectives absorbente, enrevesada y plagada de acertijo lógicos, tal como exiges, prueba «Discworld Noir». En contra de lo que aparenta, es más adulta y retadora que «Broken Sword».
Frente a los grandes nombres, hay otros aventureros que también se deciden a probar títulos semidesconocidos, como «Rent a Hero». Iñaki Arenas, de Bilbao, está punto de terminar el juego, pero no entiende el acertijo final de los magos malignos. La clave está en una pista que otorga el pozo de los deseos: "Elige a tus amigos por su edad, desechando a los tontos y a los mentirosos". Por tanto, debes activarlos en este orden: la niña de la cuerda, la extranjera, Cynthia, Louis, Sancho y el dragón.
Terminamos con una petición de Anton Planells y Antonio Medina, que están creando una aventura gráfica con el parser "Indiana Java", y necesitan gente que les eche una mano. Podéis ayudarles en su página web "El Mesón del Brazo Amigo", en www.granavenida.com/brazoamigo/parser.htm.
Más, en nuestra próxima cita. ¡Nos vemos!

El Gran Tarkilmar

LENGUAS DE TRAPO

Cortas, directas y contundentes: así son las reflexiones que aparecen en Lenguas de trapo. No hace falta ser un programador famoso para ser oído; cualquier afirmación interesante por vuestra parte, tiene tanta o más importancia que las frases de ilustres aquí recogidas.

"«Laberinth» –juego basado en la película «Dentro del Laberinto»– fue nuestro primer intento de hacer una aventura gráfica. Nos inspiró mucho para realizar «Maniac Mansion»."

- Noah Falstein, extrabajadora de LucasArts, desvelando los orígenes del género.

"Será mejor que ningún cura vea «Gabriel Knight III», porque si oyera eso de que Jesús tuvo un hijo con María Magdalena gritaría: "¡Sacrilegio!", y la noticia saldría en el telediario de Telecinco y dirían que todos los males de la sociedad son culpa de los videojuegos."

- José Salcines, de Colindres (Cantabria).

"Si diseño otro juego, sólo será jugable a través de Internet."

- Roberta Williams, creadora de las sagas «King's Quest» y «Phantasmagoria».

"No odiamos las aventuras en 3D. Pero creemos que el paso de 2D a 3D ha sido demasiado apresurado, sin explorar suficientemente las prometedoras posibilidades intermedias. «Runaway» tiene un aire especial como nunca encontramos en una aventura".

- Alberto Hernández, Productor de Dinamic.

La opinión de los expertos


Gabriel Knight II

Pese al gran número de novedades publicadas –«Atlantis 2», «Aztecas», «Fausto», «Traitors Gate», «Morpheus», etc.–, tan sólo «Gabriel Knight III» y «Discworld Noir» parecen haber calado hondo entre los aficionados, tal como se observa en la lista Las Mejores del Momento. Os recuerdo que aquí no se recogen los juegos que más os han gustado últimamente, sino los que estáis disfrutando AHORA. Para elegir los mejores de la Historia, tenéis el TOP 5. En él, nadie parece hacer sombra a la saga de la Isla del Mono, aunque futuros éxitos como «Runaway» o «Simon the Sorcerer 3D» prometen, al menos, plantear batalla...

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- Gabriel Knight III
- Discworld Noir
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II

TOP 5

- Monkey Island II
- Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Gabriel Knight III
- Grim Fandango

NOTA IMPORTANTE:

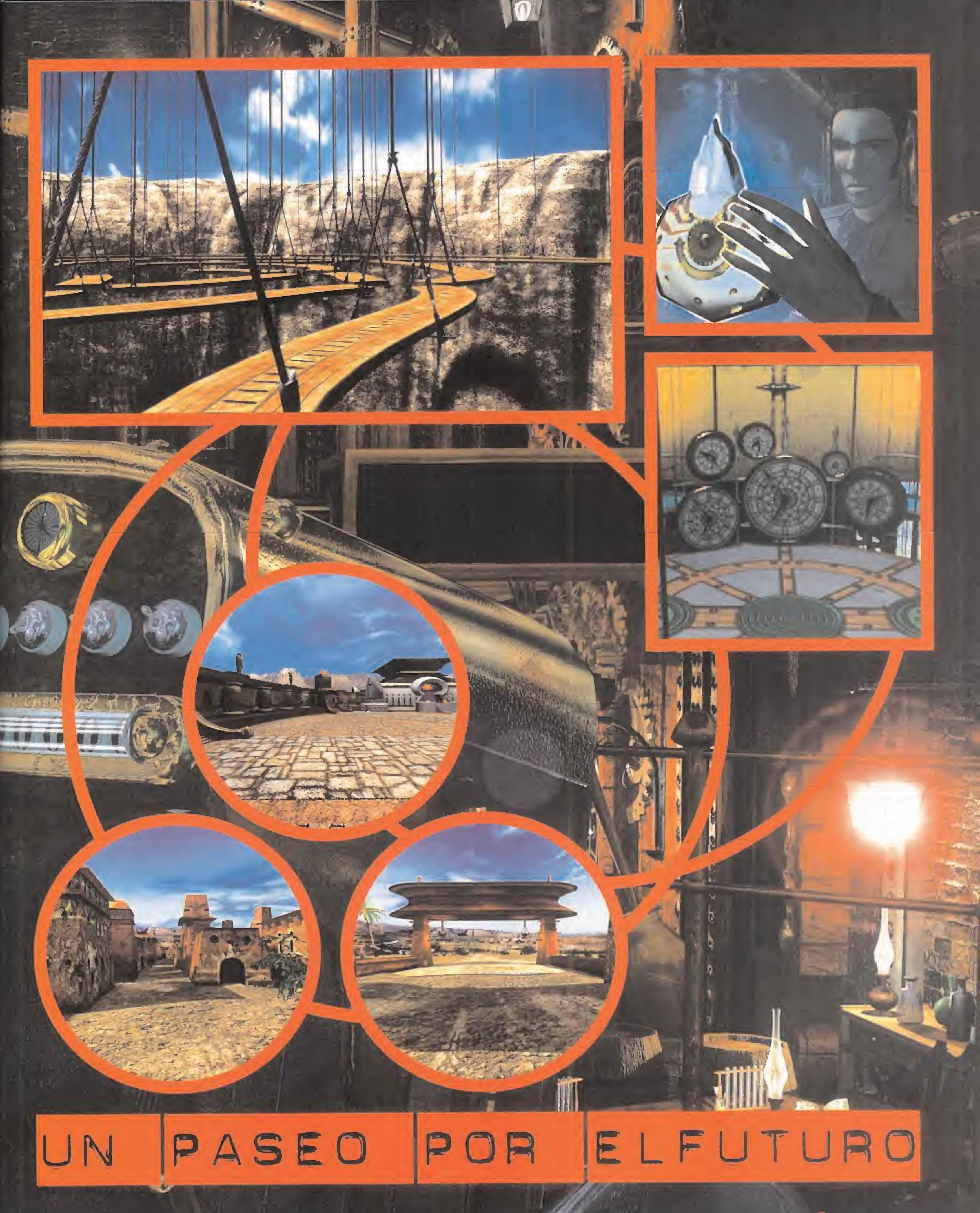
Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es



Time machine

LAS NUEVAS AVENTURAS DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Londres, 1 de Enero de 1893. Predecir el futuro es modificarlo pero, ¿puede realmente el hombre ser dueño de su propio destino? Yo creía que sí. Recuerdo la noche fatídica en que todo parecía posible. Durante aquellos largos años que pasé en mi laboratorio, intenté adentrarme en los grandes secretos de la vida. Existe una fuerza conocida en nuestro interior que es difícil de describir, una fuerza que guía nuestra existencia mortal, y que llamamos Tiempo.



UN PASEO POR ELFUTURO


Después de muchos meses de duro trabajo, nuestro aventurero ya estaba preparado, o eso creía, para su viaje a través del tiempo.


La máquina desencadenante de todo lo que pasaría después estaba lista para ser utilizada.


Brendan Wales no dudó en ningún momento en llevarse la especie de concha que había aparecido de repente en su largo viaje.

El reloj estaba preparado. El minutero, construido con el cristal de cuarzo más puro, vibraba al ritmo de la creación. Diseñar los planos de mi máquina me llevó unos cuantos meses interminables sin descanso. En su jaula de cristal, el cronoedro latía con mucha energía: él proporcionaría la fuerza que me impulsaría hacia más fantástico de los viajes. El cronoedro era el motor de la máquina que daría un giro a mi vida.

¿Pasaría el nombre de Wales a la Historia? Eso no era importante para mí; el pasado no me interesaba. En cambio, el futuro parecía mucho más fascinante. Estaba preparado para partir cuando una extraña concha apareció en mi laboratorio. Llevaba una inscripción: el Nautilus guía al viajero a través del tiempo. Sin pararme a pensarlo decidí llevarlo conmigo, y eso fue lo que selló mi destino.

A 800 000 AÑOS DE CASA

Algo hizo cambiar el destino de mi viaje, lo que me catapultó a ochocientos mil años del lugar del tiempo en el que había partido. De repente, mi máquina explotó, salvándonos únicamente el Nautilus y yo. Pero, ¿dónde me encontraba? ¿Qué lugar era ese en el que el calor era asfixiante, como si estuviera en medio del desierto?

Enseguida pude ver a un extraño individuo al que no dudé en preguntar, sin embargo, no me sacó de demasiados apuros. Luego vi a más personas que, afortunadamente, hablaban mi idioma, algunos de los cuales me recomendaban ir a ver a los sacerdotes. Así, sin más, me dispuse a buscar el templo donde podría encontrar a los mencionados sacerdotes. Seguí de frente hasta llegar a una especie de reloj de arena gigante, y fui a preguntar a los guardias, pero no me hicieron mucho caso, así como tampoco el resto de personas que por allí había. Por fin di con el camino que me llevaría hasta el templo de los sacerdotes, por la puerta que estaba justo en frente de los guardias, pero al intentar entrar, algo fatídico ocurrió. Una especie de ola me transformó en niño. Aquello empezaba a ser bastante extraño: nadie tenía nombre, ni pasado, ni siquiera un futuro cercano, no. Todo parecía estar gobernado por una especie de fuerza mayor que controlaba a los habitantes y la vida de los mismos de la llamada Ciudad del Reloj de Arena.

Todo era muy extraño, así que decidí ir a ver a los sacerdotes a ver si me explicaban algo de lo sucedido. Una vez allí, hable con el sacerdote, pero no me aclaró demasiado las cosas, pero me dijo que no era un effahid normal, algo había en mi interior que me hacía diferente a todos los niños que había en la Ciudad del Reloj de Arena. Siguiendo sus consejos, me adentré en la esfera cronomántica, un lugar que por dentro parecía como una gigantesca caverna, en cuyo interior había un extraño ser, un Lemur, que me dijo que me enseñaría los primeros hechizos y cómo manejarlos. Tal como me indicó, toqué los prismas que allí había, cada uno de los cuales contenía un poder diferente; los que se me dieron fueron: Desarmonizador, Desaparición y Ungüento del Reloj de Arena. Después de comprobar cómo funcionaban, salí de la esfera y el sacerdote me contó cómo llegar hasta el monasterio de los Shekandars, cruzando el desierto, pero para ello debía encontrar una reliquia que había desaparecido –compás cronomántico–.

¡Tenía que encontrarla como fuera!

Al salir del templo, observé fascinado cada uno de los altares donde se hacían sacrificios, y en uno de ellos, el que estaba justo al lado de una especie de charca, me pude hacer con cuenco, y en el siguiente que estaba cerca de una gran palmera, con un arma de las que llevaban los guardias de la ciudad –desarmonizador o artifactor de muñeca–. Acto seguido me dispuse a charlar con la viejecita del puesto de la plaza, que no me contó gran cosa, pero descubrí, utilizando el hechizo de invisibilidad, que podía coger de detrás del mostrador un ungüento para vissahid, lo que seguro que me valdría más adelante, además de unas hiervas de arena, muy útiles en caso de estar a punto de desfallecer.

Decidí volver a la calle donde había llegado la primera vez, la que tenía forma de U, y se la entregué al mercader que se quejaba de su espalda. El viejo me demostró su gratitud dándome el compás cronomántico, que me ayudaría en mi viaje al monasterio. También me cambió el cuenco que había cogido en uno de los altares por un afilado cuchillo y unas hierbas de arena por un reloj de arena. Por fin ya podía seguir mi camino, así que puse rumbo a las puertas de la ciudad, ya que necesitaba un medio de transporte. Por el camino, en la plaza del reloj de arena, cogí unas hierbas de arena del jardinero, llegando por fin hasta el lugar de partida. Hablé con el cuidador de tripodones –el vehículo más rápido–, pero el guardia no le dejaba en paz, así que tuve que desarmonizarlo. Una vez hecho, cogí el tripodón y puse rumbo al monasterio Shekandar.

Estaba preparado para partir, cuando una extraña concha apareció en mi laboratorio; llevaba una inscripción: "el Nautilus guía al Viajero a través del Tiempo"

MONASTERIO DE LOS SHEKANDARS

Al llegar, bajé del extraño animal que me había servido de transporte, y bajé por el interior de una especie de cráter, hasta donde había un cartel que decía: "el que busque su camino debe seguir la voz de la membrana y conquistar a su mudo Guardián. Así será merecedor de aparecer frente a Tétradon Logor Shar, Señor del Monasterio y Guía de los Lores de la Ola". Con estos consejos me dispuse a escuchar lo que se oía antes de retirarme del cartel, pues eran las pistas para llegar a la entrada del monasterio. Una vez allí un Guardia me intento desarmonizar, pero le pude antes gracias a que utilizando el Nautilus pude ver que se trataba sólo de una ilusión.

Entré en el mismo, donde pude hablar con dos guardias que esperaban la conclusión de la reunión de Tétradon, así que tenía que esperar. Mientras, entré en la sala de proceso de sal, cogí un trozo de sal negra de una vagoneta y un aceitera de la plataforma. Luego, salí de la sala para entrar en la de los cronomanceros, donde había una mujer cronomancera con la que


Las primeras incursiones de Brendan Wales en la Ciudad del Reloj de Arena no dejarán de soprenderle.



En el Templo de los Lores de la Ciudad del Reloj de Arena Wales pudo tener su primer encuentro con las esferas cronománticas.



En el interior de las esfera cronomántica había un extraño ser, un Lemur, que ayudaría a nuestro héroe con los hechizos.


En el monasterio de los Shekandars al principio será todo bastante normal, y sus monjes explicarán cómo es ese mundo.


Tétradon Logor Shar nos pondrá las cosas difíciles, así que lo mejor será que liberemos al Lemur de esa esfera para entretenerle.


Al salir del monasterio, el siguiente destino era acudir a Vel Subek, que seguro que nos prestaría algo de ayuda.

charlé un poco. En los relojes me di cuenta que podía cargar los relojes de arena de cenizas que tuviera vacíos, activando antes la palanca que había enfrente, y fui hasta a la izquierda para ver qué tipo de máquinas había. Se trataba de una maqueta a escala del mundo donde me encontraba y una especie de máquina que me explicaba ciertos términos que se me podían escapar. Luego cogí un globo de arena de encima de una de las mesas y me fijé en una rejilla que había justo detrás, atascada, así que utilicé la aceitera para engrasarla, y al abrirla me di cuenta que me llevaba hasta la sala de procesamiento de sal, así que regresé a la sala de los cronomanceros y entré, tal como me había recomendado la mujer, en la esfera cronomántica –antes cogí un reloj de arena cargado que había en una mesa al lado de la esfera–, donde me encontré con otro Lemur, esta vez no demasiado amistoso. Aquí podía aprender ciertos hechizos, en los prismas que había, dos de ellos al final del todo de la caverna –Tiempo Detenido y Antihechizo– porque el prisma que había junto al Lemur cambiaba de posición al intentar cogerlo. Así, utilicé el hechizo de tiempo detenido para congelar el prisma y poder tocarlo, con lo que aprendí el hechizo de Máscara Cronomántica. Al hablar con el Lemur y ofrecerle un reloj de arena de cenizas, me enseñó a cambio un nuevo hechizo, y elegí el de Ojo del Jad Garrûl.

Salí de la esfera y la mujer me advirtió que Tétradon estaba a punto de venir. Charle con él, mejor dicho, se enfadó con migo hasta el punto de querer matarme, así que no dudé en quitar la cerradura de la esfera cronomántica para liberar al Lemur y que luchase contra Tétradon, momento que aproveché pasa salir pitando por el atajo encontrado antes de la rejilla. Al salir por la otra sala, luché contra el moje cronomancero que había, subí a la plataforma donde había unos mandos de control y activé la rueda. Luego, salté a la vagoneta y salí pitando de allí. Mientras salía, volvió a producirse esa especie de ola, convirtiéndome en un viejo, o vissahid, como ellos lo llamaban. Era hora de regresar de nuevo a la Ciudad del Reloj de Arena.

EN BUSCA DE VEL SUBEK

Al llegar a la ciudad, me dirigí al cuidador de tripodones para que cuidase el mío, y luego le pedí que me llevase hasta las puertas de la ciudad. Entré por la calle y cuando salí por la plaza del templo me dirigí hacia la primera salida de la misma que había a la derecha, una calle con forma de L, y vi cómo un niño salía de una casa protestando. Entré en la misma y una niña lloraba porque aquel le había tirado su muñeca preferida al corral de los tripodones. Tenía que recuperársela como fuera. Así, tenía que lograr saltar al otro lado de la valla de esa misma calle, justo en la esquina, para llegar al corral de los tripodones, pero antes me hice con un corazón de cactus de miel en la misma calle, algo que sabía que encantaba a esos raros bichos, usando el cuchillo para ello. Hecho esto, necesitaba mover la caja pequeña junto al muro blanco para escalar al otro lado, así que primero quité la grande de encima, corriéndola hacia un lado, y luego coloqué la pequeña en la posición adecuada. Al otro lado vi el corral del tripodón, así que no dudé en ir a por la muñeca, pero el bicho me quiso morder. Entonces, le puse el corazón de cactus en el comedero, y así me dejó coger la muñeca.

Necesitaba tener el sello del jerarca para poder entrar en el templo y ver así a Vel subek, que seguro me resolvería muchas de las incógnitas que tenía

No perdí más tiempo y le entregué la muñeca a la niña, dándome a cambio una flauta para effahids. También pude coger de allí un reloj de arena vacío y unas hierbas de arena. Preguntando, me enteré que para poder ver a Vel Subek necesitaba el sello del jerarca, que tenía en su poder una mujer llamada Hamiata, en su casa situada en la calle con forma de U, pero para abrirla necesitaba dos llaves, y la otra estaba en poder de su hermana Ataimah. La primera de ellas buscaba algo nuevo que ofrecer al jerarca, así que se me ocurrió que con las hojas húmedas que tenía el jardinero de la plaza del reloj de arena se podía hacer un buen té. Así, fui hasta donde estaba la prisión, las coloqué encima del secadero de hojas que había al final de la misma plaza y esperé a que se secaran. Una vez hecho esto, me dirigí a buscar a la otra hermana, Ataimah, que se quejaba de su espalda, así que se me ocurrió que podía arreglarle la especie de máquina lavadora que allí había. Primero, puse en marcha la máquina con la palanca, giré la rueda hacia la izquierda y cogí la llave inglesa que había en el suelo para ajustar la salida de gases subiéndome a la caja. Volví a girar la rueda hacia la izquierda, pero seguía perdiendo, así que retiré una de ellas y vi que seguía saliendo vapor por otro lado, cosa que no dudé en ajustar. Así, a modo de gratitud Ataimah me entregó su llave.

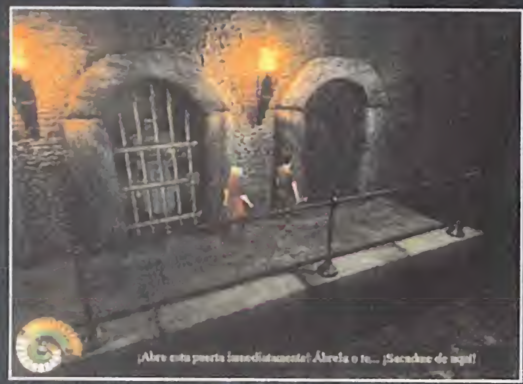
En la otra punta de la calle vi que había otro cactus, así que le corté con el cuchillo para sacarle el dulce corazón para elaborar la receta que necesitaba Hamiata. Fui a su casa y en la tetera que había en la lumbre metí las hierbas secas y el corazón del cactus, lo que hizo que le gustara mucho a la señora y me diera a cambio la segunda llave que habría el cofre situado en esta misma habitación, y así es como me hice con el susodicho sello.

Era hora de seguir mi búsqueda de la forma de volver a casa, así que regresé a la zona de la prisión, me puse justo al lado de la fuente de la izquierda y así pude oír la conversación de los guardias, lo que me indujo a liberar al prisionero, el cuidador de tripodones, ya que había sido culpa mía su encierro. Subí a la plataforma de tortura, activé el segundo de los interruptores que vi, luego liberé los que había a la derecha del todo y giré la rueda para liberarle, teniendo cuidado para que los guardias no me vieran, utilizando el hechizo de desaparición si llegaba el caso. En uno de mis muchos pasos por la plaza donde estaba el reloj de arena, pude ayudar a una señora a terminar una inscripción en una piedra gracias al cincel que había en el suelo, y que me dio sal negra como agradecimiento. También ayudé a la mujer comerciante de la plaza del *templo* a conseguir seis, no siete, rascarenas para que me diese a cambio un objeto mágico, que resultó ser un diapasón cronomántico. En el mismo templo de los Lores de la Ola, teniendo cuidado de desarmonizar al monje, pude conseguir detrás de la estatua de ►


Los pasos que hay que seguir para poder encontrar el sello de jerarca y entrar así en el templo de Vel Subek son complicados.


Es bastante curioso ver de lo que se puede enterar uno con sólo escuchar una conversación de dos guardianes.


Por fin Wales encontró el sello y así pudo entrar en el Templo de Vel Subek para ver si le podía responder unas cuantas preguntas.


En la prisión, Wales se encontrará con Ashamira, una rebelde que está en contra de Tétradon, y con la que tendrá que escapar de allí.


Cuando parecía que Wales y Ashamira habían despistado a los guardias, una monja cronomancera apareció para impedir su huida.


El aspecto del tripodón era deplorable, así que le dieron un poco de agua para poder ir hasta el campamento rebelde.

Cronos, utilizando el hechizo de Ojo del Jad Garrûl, un reloj de arena cargado, además de unas sales de encima de la mesa. Acto seguido, fui a la plaza del templo y hablé con el guardia, enseñándole el sello –si no fui capaz de oír la conversación de los guardias de la prisión debería entregarle algo a cambio (hierbas de arena, gemas de sal negra...)–. Y así es como pude entrar en el santuario. Una vez dentro del mismo enseñé a Vel Subek el Nautilus, quien me contó muchas cosas curiosas, además de enterarme de otras gracias a los pergaminos que había en dos de las paredes, uno de los cuales sólo pude leer cuando moví en silencio –engrasando con la aceitera– la escalera que había. Después de hablar un rato con tan poderoso monje, entré en la esfera cronomántica con intención de poder aprender dos nuevos hechizos, pero para ello debía usar antes sobre cada prisma el del Ojo del Jad Garrûl, para evitar equivocarme. Así es como aprendí el Velo del Nautilus y el Viaje del Arco. Al salir de la esfera cogí unas gemas de sal negra de una mesa, un globo de arena y donde los relojes de la pared pude llenar el reloj vació que tenía. Al salir por la puerta del monasterio, sorprendentemente fui arrestado.

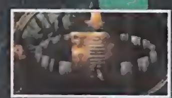
UNA TEMPORADA A LA SOMBRA

En la celda donde estaba encerrado, resultó que me encontré con Ashamira, una rebelde que luchaba contra el poder del jerarca y del mismísimo Tétradon y, justo cuando me disponía a trazar un plan, sucedió una de esas horribles olas, lo que nos convirtió en niños. Momentos antes de esto ocurrir, el guardia salió despavorido en busca de su sal para no transformarse y no perder sus recuerdos cayéndosele las llaves de las celdas del ímpetu, así que no me lo pensé dos veces, las cogí, salimos corriendo de la celda y nos metimos en la de la izquierda para despistar al guardia. Cuando éste llegó, salí corriendo de la celda hacia donde estaba antes y encerré al guardia en el interior. Ese seguro que ya no me volvía a molestar.

Salimos entonces por la puerta que estaba junto a la campana para llegar a otra zona de celdas, donde en una de ellas pudimos ver al cuidador de tripodones que no se acordaba de nada, así que le di una gemas de sal negra para que recordase y así trazó un plan para que pudiéramos salir de allí: él tocaría la campana y, cuando los guardias acudieran, salir pitando por las escaleras cerrando a continuación las puertas con el interruptor que había al lado. Y así lo hicimos, pero justo cuando creíamos que todo había acabado, apareció una mujer cronomancera para evitar nuestra huida, así que tuve que utilizar mis poderes, con el hechizo del Tiempo Detenido, para poder desarmonizarla. Una vez hecho, salimos por la puerta que había a la derecha de donde habíamos entrado y salimos al patio de la prisión, donde tuve que volver a utilizar mis poderes, esta vez el de invisibilidad, para evitar ser alcanzado por los disparos de los sistemas de seguridad. La única vía de escape eran las cajas, pero no podía alcanzarlas, así que fui donde estaban los sistemas de seguridad y arrastré la caja pequeña que había hasta el montón del otro lado para poder llegar hasta la parte de arriba, donde Ashamira hizo funcionar la palanca para

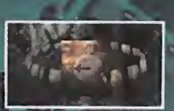
Los hechizos

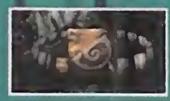
Gracias a los hechizos, el deambular del protagonista de la historia será mucho más llevadero, pero gracias a la característica arcade que posee este juego, muchas veces se podrá optar por utilizar uno u otro dependiendo de quién guíe los pasos de Wales. Estos son los hechizos que nuestro protagonista irá adquiriendo con el tiempo:

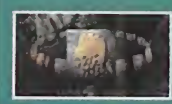

DESAPARICIÓN: Este hechizo hace a nuestro protagonista invisible durante un periodo corto de tiempo, pero cualquier acción que haga, como disparar o usar otra magia atacante, hará que Wales sea visible de nuevo. Necesita un nivel de Jad Garrûl.

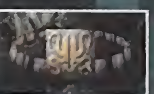

UNGÜENTO DEL RELOJ DE ARENA: Permite recuperar la arena del cuerpo que se ha perdido por determinados ataques cronománticos. Necesita medio nivel de Jad Garrûl.

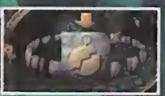

DESARMONIZADOR: Uno de los hechizos de ataque más poderoso y de los más utilizados por los magos más agresivos, llevando a nuestro objetivo a un lugar diferente en el tiempo. Necesita un nivel de Jad Garrûl.

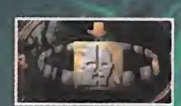

CÁMARA LENTA: Hace que el objetivo del hechizo sea mas lento que una tortuga, permitiendo mientras tanto atacarle o huir del mismo. Necesita medio nivel de Jad Garrûl.


OJO DEL JAD GARRÛL: Destruye todas las ilusiones que se hayan creado para confundir a Wales. Es de los más útiles en determinados momentos. Necesita medio nivel de Jad Garrûl.

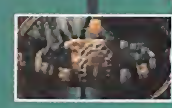

ARENA A CENIZAS: Parecido al desarmonizador, pero causa unas terribles heridas cronománticas. Necesita nivel y medio de Jad Garrûl.


ABRAZO DE CRONOS: Mientras el abrazo está activo, el contrincante sufre heridas cronománticas, traspasando incluso la armadura. Necesita dos niveles de Jad Garrûl.


TIEMPO DETENIDO: Este hechizo congela al objetivo en el tiempo durante un rato. Necesita un nivel de Jad Garrûl.

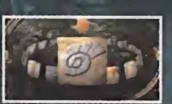

MÁSCARA CRONOMÁNTICA: Reduce el daño que intentan hacernos con otro hechizo. Necesita nivel y medio de Jad Garrûl.


ANTIHECHIZO: Cancela todos los hechizos lanzados contra nuestro protagonista. Necesita Nivel y medio de Jad Garrûl.

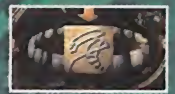

VIAJE DEL ARCO: Permite el viaje a través de las puertas de la eternidad (arcos mágicos). Necesita un nivel de Jad Garrûl.


ACELERACIÓN: Causa el efecto contrario que el anterior, permite que nuestro protagonista realice acciones extremadamente rápidas. Necesita medio nivel de Jad Garrûl.

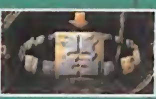

FRAGMENTO DE SAL: Hace que Wales gane puntos de Jad Garrûl del contrincante, restándoselos. Necesita medio nivel de Jad Garrûl.


ANTITIEMPO: Cancela el hechizo lanzado contra otro objetivo. Necesita dos niveles de Jad Garrûl.


VELO DEL NAUTILUS: Protege de todos los ataques dirigidos contra la mente y el Jad Garrûl. Necesita un nivel de Jad Garrûl.


CUERPO ESPECTRAL: Nadie puede restar la arena del cuerpo, pero tampoco permite atacar. Necesita nivel y medio de Jad Garrûl.


CANCIÓN DE LA SIRENA: Un hechizo que causa una gran confusión en los enemigos. Necesita nivel y medio de Jad Garrûl.


ARMADURA CRONOMÁNTICA: Gracias a este hechizo Brendan Wales estará totalmente protegido contra los ataques cronománticos. Necesita dos niveles y medio de Jad Garrûl.





El palo de sondeo que regalan a Wales le servirá para evitar las trampas del desierto que le esperan más adelante.



Ashamira explica a Wales lo que tiene que hacer para terminar con toda esa pesadilla que se ha desencadenado por culpa del Nautilus.



Ésta es la puerta que llevará a Wales a un difícil destino, el desierto, y con él al enfrentemiento contra los poderosos Lemures.

poder llegar al otro lado. Una vez allí, corté las cuerdas que unían dos cajas, coloqué el listón que había en el suelo para cruzar al otro lado, y allí tuve que hacer la misma operación con otro madero, aunque antes de cruzar tuve que poner una caja en un extremo para evitar que se venciera el listón. Ya al otro lado, coloqué la caja junto a las otras para llegar hasta lo más alto, donde había una especie de ascensor que accioné para que Ashamira subiera hasta donde estaba. Ahora necesitábamos peso para poder bajar, así que cogí una caja y la empujé hasta la plataforma, momento en el que pudimos descender. Una vez abajo, cogí un cubo que había donde la tierra cultivada, lo llené de agua y se la di de beber al tripodón para que estuviese en forma para salir de una vez por todas de allí dirección al campamento rebelde.

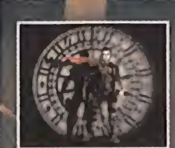
EL CAMPAMENTO REBELDE

Una vez en el campamento, hablé con el cuidador de tripodones y, después de insistir varias veces, me dio a probar una brebaje extraño si le daba a cambia un corazón de cactus de miel que pude encontrar cerca. Después, hablé con Dahjaroun, cerca de la tienda, que estaba intentando recargar un desarmonizador, así que no dudé en enseñarle cómo se hacía y, gracias a esto, me dio un palo de sondeo para poder cruzar el desierto. Poco después entré en una gran tienda donde Ashamira me esperaba para decirme cómo el rey Ulmoreth había ido por el portal que allí existía. Cogí las gemas de sal negra y utilicé el hechizo de Viaje del Arco para abrir el arco de coral y adentrarme en el desierto.

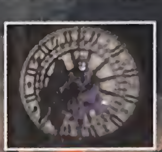
UN PASEO POR EL DESIERTO

Al otro lado del portal salí en un extraño lugar, algo así como un desierto, pero lleno de arenas movedizas, lo que me hizo comprender que me debía servir del bastón dado por Dahjaroun para no caer en las trampas. Así, seguí hacia delante, hacia unas rocas, y me introduje por un agujero que tenían, y llegué a otro montón de rocas, al otro lado de las cuales me esperaban unos sedientos Lemures dispuestos a hacerse con la arena de mi cuerpo, así que toqué la flauta que me dio la niña en la Ciudad del Reloj de Arena para dejarles atontados y me pude escaquear de ellos fácilmente, salvo del último, que impedía mi paso y le tuve que desarmonizar para poder llegar al otro lado. Poco después llegué a otra caverna, algo parecido a lo que había en el interior de las esferas cronománticas, pero esta vez con varios Lemures en su interior, así que no dudé en utilizar la flauta para dejarles atontados, hasta que llegué a un puente que estaba cortado, pero utilicé el hechizo del Ojo del Jad Garrûl para que desapareciesen las ilusiones y llegar así al otro lado, hasta donde me encontré con la anciana Lemur de la caverna y que sólo habló conmigo cuando le tocaba la flauta. Después de una pequeña charla, me enseñó el hechizo de Cuerpo Espectral, además de poder hacerme con un reloj de arena que estaba justo detrás de ella. En el camino hasta llegar allí también pude encontrar una concha del tiempo. Salí de la caverna por fin por la otra salida y seguí por una serie de plataformas, cogiendo lo que veía a mi paso —un frasco de cuarzo—, hasta llegar a la playa, cogiendo la concha del tiempo que había. Al andar por entre las aguas pude ver una especie de alucinación, momento en el que volvió a ocurrir una ola del tiempo transformándome en adulto de nuevo, además de unas sirenas. Para poder hablar con ellas tuve que utilizar el hechizo del Velo del Nautilus, quienes me contaron que tenía que rescatar al rey Ulmoreth para poder cumplir con mis objetivos y a cambio me darían la llave para poder entrar en otra dimensión que me podría hacer llegar a casa, a mi tiempo. ►

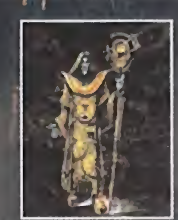
Los protagonistas



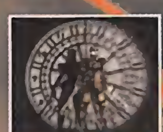
BRENDAN WALES: Protagonista de la historia y científico, además de ser el desencadenante de toda la trama que supone «Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo». Aunque también hay que decir que, gracias a vuestra ayuda, hará que todo vuelva a su sitio.



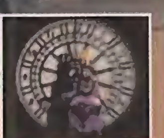
ULMORETH: Uno de los personajes que deberemos rescatar del las manos del malvado jerarca de la Ciudad del Reloj de Arena, y que también nos prestará mucha ayuda, aunque primero haya que sufrir para liberarle. Es el rey del Pueblo de Arena, a los que debe fidelidad eterna.



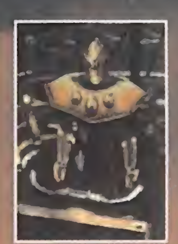
VEL SUBEK: Monje Shekandar que no está de acuerdo con los designios que le marcan el jerarca y Tétradon, y que ayudará a Wales y a Ashamira en momentos cruciales de la aventura.



ASHAMIRA: Compañera de Wales durante parte de su aventura y líder de los rebeldes que luchan contra la opresión de Tétradon. Wales y Ashamira desarrollarán una especie de idilio que al final terminará con desdicha, aunque hasta que llegue ese momento ayudará en todo lo posible a Brendan.



HARMIKAIL: El malvado jerarca. Se encargará de ponernos las cosas bastante difíciles durante toda la aventura, pero al final caerá, como suele pasar en toda historia con un final ciertamente feliz.



TÉTRADON LOGOR SHAR: El más temido de todos a cuantos Brendan Wales se enfrentará, además de ser el más poderoso monje Shekandar de cuantos hay y su líder indiscutible. Nos pondrá en apuros en varias ocasiones durante la aventura.

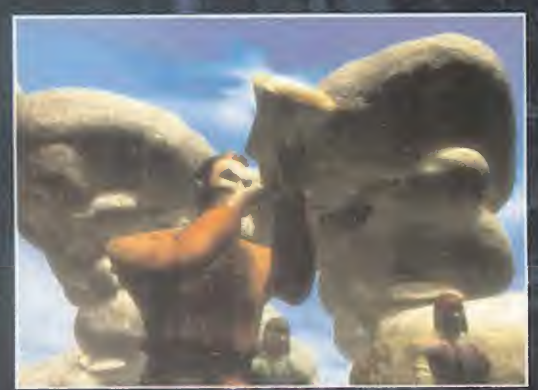
Una vez salvado el escollo de los Lemures, saldremos a una especie de playa paradisiaca.



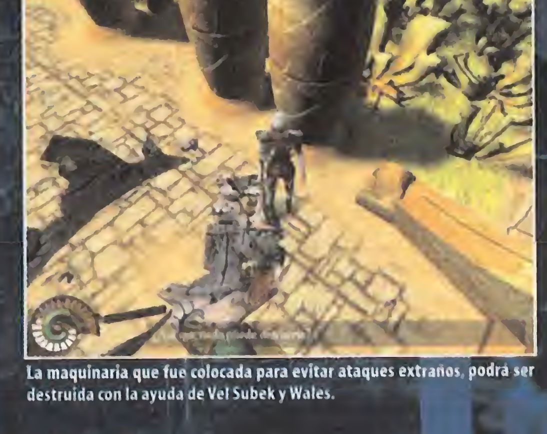
Las sirenas nos informarán de todo lo que nos espera, pero para hablar con ellas es necesario utilizar el hechizo del Velo del Nautilus.



En la misma playa, Wales pudo encontrar una concha del tiempo que le permitiría recuperar toda la arena de su cuerpo y el Jad Garrûl.


Gracias al objeto que dan a Wales las sirenas, todo el grupo rebelde será capaz de enfrentarse a la legión de guardias de la Ciudad del Reloj.


Una vez que Wales haga sonar la curiosa caracola, ya estarán dispuestos a enfrentarse a lo que venga.


La maquinaria que fue colocada para evitar ataques extraños, podrá ser destruida con la ayuda de Vel Subek y Wales.

Esto parecía llegar a su fin, aunque todavía quedaba mucho. También me dieron la caracola de Cronos para luchar contra la opresión de la Ciudad del Reloj de Arena y en un charquito pude llenar el frasco de cuarzo de agua.

EL RESCATE DEL REY

Así lo hicimos y, gracias al poder de la Caracola de Cronos, dejamos casi inútiles a los guardias de la ciudad, aunque algunos quedaron. Ashamira y yo nos dirigimos a la sala de los señores de la Ola, desármonizamos al cronomancero que allí había y hablamos con el effahid –el guardia sordo del santuario– quien nos entregó una llave de oro para poder entrar en el santuario, así que fuimos hacia allí, teniendo cuidado con los monjes Shekandars que nos esperaban. Una vez desarmonizados, entramos donde estaba Vel Subek, quien nos hizo unas poderosas revelaciones que empezaban a aclarar todo. Poco despues, fui a la plaza del reloj de arena y vi una máquina justo en el centro de la misma y a Ashamira como petrificada. Había que hacer algo, así que se lo dije a Vel Subek y me dijo que me ayudaría a destruir la máquina. Fuimos entonces hacia allí, Vel lanzó un hechizo y yo mientras desarmaba la máquina gracias a la llave inglesa, pero tenía que pararla como fuera y rápido. Tiré del cable del medio y la máquina se destruyó liberando a Ashamira.

Era el momento de entrar en el palacio, pero para ello debíamos acabar primero con los guardianes y una vez desarmonizados, mover al mismo tiempo las palancas que abrían las puertas. Después de varios intentos, entramos en el palacio, momento en el que tuvimos que luchar contra el jerarca y una vez acabaos con él, entré en la esfera con el frasco de cuarzo para evitar que me echara de allí el lémur y poder aprender así más hechizos. Al salir, tuve que desactivar una serie de mecanismos para hacer que la puerta se abriera, siguiendo este orden: Adhamid, Vissahid, Effahid y Shekandar. La puerta se abrió y así pudimos rescatar al rey Ulmoreth.

Había llegado la hora de regresar al monasterio a desbancar a Tétradon. Así que fuimos hasta allí y Vel Subek me entregó una llave para poder entrar en las minas de sal, así que allí me dirigí.

Algunos consejos

Debido a que este programa de Cryo tiene numerosas escenas en las que más que pensar hay que actuar, es decir, escenas de acción, seguidamente os damos unos consejillos para que todo sea más fácil:

- **En primer lugar, siempre que se vaya a realizar una acción arriesgada conviene salvar.**
- **Es importante hablar con todo el mundo que sea susceptible de hacerlo, ya que algunos nos encargarán ciertos trabajillos que nos reportarán algunos utensilios prácticos que nos ayudarán más adelante.**
- **Aunque parezca que una zona ha sido ya explorada, sobre todo en las esferas cronománticas, hay que fijarse bien. Incluso a veces tentar a los Lemures para que nos enseñen hechizos.**
- **Cuando el niño nos ofrezca jugar al Nautilus, aceptaremos, pero intentaremos apostar algo que no tenga demasiado valor, como unas hierbas de arena, por ejemplo, y jugaremos todas las veces que podamos, pues lo que él se apuesta son también hierbas de arena que nos será muy útiles más adelante.**
- **Para eliminar determinados enemigos poderosos, lo mejor es situarse semiescondido detrás de un objeto o pared, de forma que nuestros disparos o magias les lleguen, ya que ellos no podrán alcanzarnos –es un vil truco, pero funciona–.**
- **Las muchas partidas que hemos jugado, el final –según Cryo– apunta a que se puede lanzar la manecilla del reloj de cuarzo; sin embargo, nosotros sólo hemos podido desarmonizar a Logor Shar situándonos justo al lado del reloj y disparándole con el artifactor de muñeca.**
- **Antes de emprender el viaje a otra zona, conviene que nuestra arena del cuerpo y Jad Garrûl estén al máximo: nunca sabemos cuándo vamos a poder restablecerlos en momentos de apuro.**

LAS MINAS DE SAL

Nada más entrar, una monja Shekandar me estaba esperando, así que no dudé en luchar contra ella para desarmonizarla. Luego, activé el panel de control de la izquierda para poderme hacer con el control del robot que me impedía el paso, lo retiré de la plataforma, activé el interruptor de la derecha para recoger el puente, para volver a coger los mandos del robot y tirarlo por el hueco dejado por el puente. Volví a poner éste en su posición original y pasé ya por fin al otro lado de la mina, activando antes el tercer interruptor que había. Cogí el ascensor hacia la planta de abajo, y fui donde creía que había caído el robot para poder coger el disruptor, lo que me permitiría llegar hasta la tercera planta y dejar fuera de control al robot. Cogí los mandos del mismo y lo metí en el ascensor para llevarlo al segundo piso y ponerlo junto a la vagoneta encasillada. Regresé a la tercera planta para controlar al robot y gracias a él pude desatascar la vagoneta. Bajé hasta el nivel inferior en el ascensor y me subí encima de los contenedores que subían para, una vez llegado a la altura de la vagoneta, saltar hacia la misma, momento en el que se puso en marcha llevandome a la sala de procesamiento de sal, así que salí rápidamente de la vagoneta y luché contra el monje que me esperaba. Una vez desarmonizado, fui a la parte trasera de la sala, abrí la puerta y otro personaje me estaba esperando, así que no tuve más remedio que deshacerme de él. El panel que estaba manejando me permitió observar una serie de localizaciones gracias a las cámaras, y el que estaba justo enfrente activaba el mecanismo para poder entrar en el monasterio y permitir el acceso de mis amigos. De repente, una nueva ola surgió, transformándome de nuevo en viejo. Salí al exterior de la sala y utilicé el disruptor para dejar K.O. a uno de los robots. Entré en la sala de los cronomanceros donde un monje me retó, dándome la libertad si ganaba; así lo hice y entré por la puerta que llevan unas pequeñas escaleras con el fin de hacerme con el control del robot que había desmantelado. Lo dirigí a la puerta que taponaba el otro y los enzarcé en una lucha para destruirlos. Después, Ashamira y Ulmoreth pudieron entrar y ayudarme con los otros guardias que custodiaban la sala del órgano. Tras sus puertas se ocultaba el malvado Tétradon, que no dudó en



En el interior del monasterio, después de desarmonizar a un vigilante, podremos ver una serie de cámaras dispuestas por todo el recinto.


Tétradon ha huido, pero lo que no sabe que es que los tres intrépidos son capaces de descubrir la clave para abrir la puerta por la que escapó.


Para poder activar el arco Wales tendrá que descubrir primero el mecanismo que lo activa. ¿Probará con las estatuas?



El trato de rescatar a Ulmoreth ha sido cumplido, así que las sirenas tendrán ahora que cumplir con su parte.



Éste es el lugar al que llegarán nuestros amigos al atravesar el arco que activan las sirenas, aunque seguro que algo malo les espera.



Cuando parecía que todo había acabado, de repente apareció en el laboratorio Logor Shar dispuesto a llevarse la arena de Wales.

capturar al Ashamira y a Ulmoreth, momento en el que aproveché para ir a la sala de control que había visto por las cámaras para desactivar el robot, donde me encontré con otro monje Shekandar que no dudé en desarmonizar rápidamente, pues el robot venía a por mí. Tuve que apagar los cuatro interruptores que había en cada una de las cuatro esquinas de la plataforma, teniendo cuidado para que el robot no me absorbiera y terminase así mi aventura.

Después de desconectar al robot, Tétradon vino a por mí, pero escapé de sus garras y fui a liberar a Ulmoreth. Parecía como si Tétradon temiese al rey, pues nada más liberarle, escapó como una comadreja. Antes de que escapara pude oír unas notas tocadas en el órgano, así que decidí seguir tras el cobarde para acabar con todo. Una vez frente a la puerta con los teclados a cada uno de los lados, decidí reproducir las notas de la siguiente manera, pero antes puse las palancas de la derecha en su posición más baja, la del centro igual y la de la izquierda en su posición más alta. Las notas eran: teclado de la derecha, zona de notas de la derecha; teclado de la derecha, zona de notas de la izquierda; teclado de la izquierda, zona de notas de la izquierda; teclado de la izquierda, zona de teclas de la izquierda; y, por último, teclado de la izquierda, zona de teclas de la derecha. Y por fin se abrió la puerta. De todas formas, si alguna nota no sabía podía mirar en los ojos de la estatua de Cronos para poder escuchar de nuevo las notas.

Entramos por el pasadizo, al otro lado del cual había una gran sala con un arco en medio y una serie de estatuas que parecían activarlo, aunque había trece estatuas y sólo once mecanismos, lo que me hizo presagiar que si tocaba la incorrecta podía pasar algo malo. Por si acaso, utilicé el hechizo del Cuerpo Espectral para evitar ser dañado mientras activaba la puerta. Una vez encendida, utilicé el hechizo del Viaje del Arco para que nos llevase a otra dimensión.

LA LUCHA CON LOGOR SHAR

Al lugar que llegamos fue donde ya había tenido un encuentro con las sirenas, así que hablé con las mismas para que me permitieran el acceso a través de las puertas de la eternidad. Cuando terminé de hablar con las sirenas, se fueron con el rey, dejando abiertas las susodichas puertas y dándome una llave. Antes de adentrarme, recogí una concha del tiempo en las cercanías. Acto seguido, Ashamira y yo nos metimos por la puerta.

Al otro lado aparecimos en una especie de caverna con una especie de monolitos al fondo de la misma y otra concha del tiempo justo detrás de nosotros. Al intentar acercarme al fondo, Tétradon apareció, junto con dos Lemures, pidiéndome la llave. Así lo hice, pues la vida de Ashamira peligraba, y no dudó en utilizar en uno de los monolitos, momento en el que desapareció para siempre, pero los Lemures empezaron a atacarnos. Con todo mi poder de defensa de los hechizos, lo primero que tuve que hacer fue cerrar las trampillas del pozo por donde aparecían los Lemures, algo que se hacía por medio de un mecanismo que había en una de la paredes. Pero cual fue mi sorpresa cuando me di cuenta que al activar el mecanismo, sólo cerraba una de las compuertas, y hacía que surgiese otro mecanismo en otra de las paredes, así que acudí raudo y veloz a activarlo, y así dos veces más. Cuando por fin cerré los cuatro, luché desde lejos –entre los prismas– con los Lemures acabando uno a uno con todos ellos. Después, Ashamira apareció, pero no se acordaba de nada, así que le di a beber del frasco de cuarzo para que recuperase la memoria. Habíamos salido victoriosos, pero aquello no había acabado.

Tenía que coger la lleva del sitio donde la había metido Tétradon y averiguar el lugar correcto para introducirla con objeto de evitar ser tragado como nuestro enemigo. Así, utilicé el Nautilus justo en medio de los monolitos, y pude saber dónde utilizarla. Al hacerlo, aparecí de nuevo en mi laboratorio de Londres. Me dirigí hacia el corazón de todo, el cronoedro, momento en el que apareció Logor Shar –en forma de Lemur– para hacerme las pascuas. La única manera de luchar contra él y vencerle era mediante la manecilla del reloj de cuarzo, así que se la lancé y acabé con él de una vez por todas.

Después de la dura lucha, me acerqué de nuevo al cronoedro y justo en ese momento apareció Kronos pidiéndome que arreglara el caos que se podría desencadenar, que yo tenía la solución en mis manos, así que no dudé ni un instante y le disparé hasta que desapareció. Cuando ocurrió, Ashamira desapareció con él, dejándome para siempre, con la esperanza de algún día volver a ver a mi querida compañera, ¿o no?

Corrí a coger el cronoedro para que todo terminara de una vez por todas. De repente, una serie de imágenes con las sirenas como protagonistas se suceden ahora en el momento de escribir esta líneas, viéndome a mí mismo siendo salvado por las sirenas y poniendo el cronoedro en su sitio para regresar a casa.

Cuando todo parecía que había terminado, Logor Shar apareció para quitarme la arena de mi cuerpo, pero después de todo lo que había pasado, no estaba dispuesto a dejarme vencer

EPÍLOGO

Los inviernos londinenses siempre me han resultado mágicos. Cubierta de nieve, la ciudad parece descansar sumida en un sueño eterno, una imagen encantadora, pero nada es eterno. El tiempo ha pasado; todo aquello de lo que estaba seguro se ha desvanecido. Ahora creo que mi viaje fue un error. La esperanza del hombre reside en su interior. La ciencia no debe permitir que el hombre domine a la naturaleza; el ser humano debe comprender primero su propia naturaleza antes de intentar comprender la naturaleza que le rodea.

La máquina ahora es un mero recuerdo, pero un recuerdo que contiene valiosa información y que no debe ser olvidado. Por eso es por lo que he decidido explorar otras áreas, como la escritura. No intentaré escribir mis experiencias, pero sí advertir a mis lectores de la oscuridad que nos espera.

El rostro de Ashamira sigue visitándome, y a veces me sorprendo a mí mismo soñando: ¿y si el tiempo no tuviese fin?

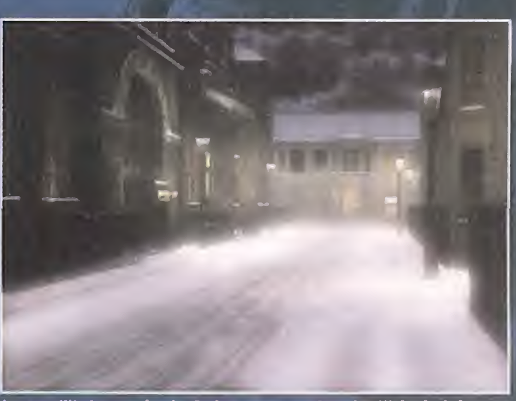
Brendan Wales



Después de la dura batalla con Logor Shar, nuestro héroe deberá acabar con Cronos para que todo vuelve a su cauce.



Cuando Brendan se hizo con el cronoedro, una serie de imágenes se le empezaron a presentar. Todo había acabado.



La pesadilla ha terminado. Casi seguro que a Brendan Wales lo único que se le puede ocurrir hacer ahora es dedicarse a la escritura...

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Army Men. Toys in Space


PC

Pulsa la tecla de retroceso (Backspace) y escribe para activar los trucos "!throw me a frickin bone" y pulsa Enter, ahora puedes introducir estos trucos pulsando retroceso;

!disco inferno: Sarge arde sin sufrir daño.
!patty melt: Bote de pegamento ilimitado.
!hey dante: Aerosol ilimitado.
!italian job: Gran explosión.
!penny: Cartuchos de M80 ilimitados.
!roody-pooh: Tienes ataques aéreos ilimitados.
!scooty: Tres soldados del espacio.
!stay frosty: Aparece un campo de fuerza protegiendo a Sarge.
!game over: Desactivar truco anterior.
!the sun: Lupa ilimitada.
!halloween: Soldados enemigos se convierten en Zombies.
!oh behave: Congela a los enemigos.
!mojo: Descongela a los enemigos.
!pump me up: Corre más rápido.
!captain scarlet: Eres indestructible.
!cut to the chase: Ganas la misión.
!mona lisa: Efecto aleatorio.

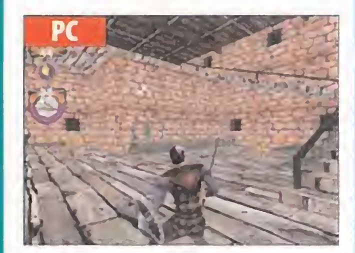


Space Clash


PC

Para activar los trucos, debes de poner el juego en modo Pausa, dentro del Interfaz Planetario y pulsar estas teclas:
CTRL + ALT + C: Un millón de créditos.
CTRL + ALT + G: Obtienes un nuevo Mega-ataque.
CTRL + ALT + M: Superar la misión.
CTRL + ALT + P: Para activar el modo Dios.

Crusaders of Might and Magic


PC

Pulsar ENTER para abrir la ventana de diálogos:
-embiggenme: Modo Dios.
-crazyguy: Todos los hechizos y maná.
-whoah: Volar.
-uberload: Siguiente nivel.

Rainbow Six: Rogue Spear (Urban Operations)


PC



Pulsa la tecla de "Enter" para visualizar la ventana de comunicación y teclea los siguientes códigos (en minúsculas):

teamgod: Equipo Modo Dios.
avatargod: Modo Dios.
nobrainer: Desactivar Inteligencia Artificial.
explore: Activa las condiciones de victoria.
5fingerdiscount: Rellena inventario.
theshadowknows: Invisibilidad.

Supreme Snowboarding

Teclea los siguiente trucos en el menú principal del juego para obtener las ventajas que te damos a continuación de este programa de Infogrames:
HIIHTOOPE: Se nos da un nuevo jugador, GUIA.
IMHOTEPMAAILMOJENTUHOAJA: Modo de edición o seguimiento, pulsa E durante el juego.
SIIPIVEIKKOLIITELEE: Activa las pistas difíciles.


PC

GP 500


PC

En el menú principal, elige carrera de un solo jugador y pon como nombre del piloto estos códigos:
¡scooter!: Podrás pilotar una Vespa primavera.
Redjocks: Los pilotos corren en calzoncillos.
¡Maaate!: Podrás pilotar la moto que Michael Doohan uso en el 94.
Beamteam: Aparecerán motos diseñadas por los programadores.

Daikatana


PC



Comienza el juego con el parámetro "+set console 1" en la línea de comandos, lo puedes hacer modificando el acceso de directo (botón derecho sobre el acceso, Propiedades y luego añadiéndolo en el Campo Destino de la ventana de propiedades).
Ahora, durante el juego, pulsa "ñ" y teclea "cheats on" para activar el modo trucos, puedes introducir cualquiera de los siguientes trucos (tras pulsar "ñ");
god: Modo Dios.
health #: Aumenta la salud en la cantidad # (100+).
weapon_give_#: Te da el arma # (1-10).
massacre: Mata a todos los enemigos del nivel
notarget: Invisible.
noclip: No hay vibración al andar.
cheats 0: Desactiva los trucos.
cam_toggle: Te mueves a través de las tres cámaras disponibles.
cam_nextmon: Enfoca la cámara al próximo enemigo.
screenshot: Capturas la pantalla.
g_unlimited_ammo 1: Nos da munición infinita.
rampage: Modo destrucción

Pasar de Nivel:

Para mejorar tu nivel (poder, ataque, velocidad, vitalidad...) accede a la consola y teclea: boost [habilidad]
Por ejemplo: boost speed
Para mejorar en todos los atributos de una sola vez, teclea: boost all.

GANADORES DE AGOSTO DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han sido las ganadoras de una camiseta cada uno de este mes por haber enviado un truco válido para la revista: David Martínez, Carlos Arias, Raquel Andrés Durá, Luis Eduardo Sánchez, Jesús Vázquez Luque.
Recordad que para enviar vuestros trucos es necesario que hayan salido en la sección de Punto de Mira, pero que no hayan sido publicados en esta sección. Acordáos, también, de incluir vuestra dirección completa.

RollerCoaster Tycoon



Para tener más tiempo para realizar este truco pon el juego en Modo Pausa, ahora mira el dinero disponible del visitante que se encuentre más cercano a entrar al Parque, pon la entrada del parque al precio del dinero que lleva, verás como entra sin quejarse y te asegurarás de que se gastará todo el dinero que lleve aunque no pueda pagar nada dentro, haz esto varias veces para conseguir más dinero rápido y seguro.

Los Sims



Para conseguir dinero extra sólo debes de pulsar de forma simultánea Ctrl + Alt + Mays + C, observaras que aparece una barra gris, entonces escribe la palabra "KLAPAUCIUS", el dinero te aumentará en 1000 dólares. No abuses del truco ya que con demasiado dinero corres el riesgo de aburrirte.

MDK 2





Modo Dios: En el juego presiona la tecla "ñ" e introduce la siguiente cadena; "Omen", después de la línea de comando para conseguir una total invulnerabilidad:
mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)
Parece un truco en algún tipo de lenguaje de programación, usando un tipo de sistema de Scripts propio. Ten en cuenta que este código lo debes de insertar cada vez que cambies de zona de mapa, ya que no se almacena de una a otra vez, podrás determinar si has cambiado de zona de mapa porque tu disco duro habrá realizado una lectura grande, o simplemente cuando veas que tu nivel de salud decrece. Desde luego que no tendrás que escribir cada vez este código, bastará con que accedas a la consola y pulses la fecha de Arriba para introducir el anterior comando introducido.

Otros códigos (se introducen también desde la consola, a la que se accede con "ñ"):
God(1): Modo Dios (versión corta).
mdkNewGame(1,12): Ir al nivel 1.
mdkNewGame(2,12: Ir al nivel 2.
mdkNewGame(3,12): Ir al nivel 3.
mdkNewGame(4,12): Ir al nivel 4.
mdkNewGame(5,11): Ir al nivel 5.
mdkNewGame(6,8): Ir al nivel 6.
mdkNewGame(7,11): Ir al nivel 7.
mdkNewGame(8,8): Ir al nivel 8.
mdkNewGame(9,13): Ir al nivel 9.
mdkNewGame(10,7): Ir al nivel 10 (Final).



mdkNewGame(11,1): Ir al nivel 10 número 1 (especial).
mdkNewGame(12,1): Ir al nivel 10 número 2 (especial).
GodDebugToggle(): Modo Dios On/Off.

Una sorpresa con Kurt: teclea KurtGetNaked() en la consola y entonces mdkNewGame(1,12) y entonces Kurt estará de una forma especial cuando empieces a jugar en el nivel 1. Este truco funciona para cualquier nivel en que puedas controlar a Kurt, simplemente teclea KurtGetNaked() y comienza el nivel con Kurt en él.

Modo a cámara lenta: cuando juegas como Max, el perro de seis patas, mantén pulsada la tecla de "Fuego" y con ella pulsada pulsa la tecla de "Equipar" durante cuatro minutos (sin soltar la tecla de fuego). En la pantalla se dirá "Slo-mo!" si el truco funciona.



Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».



A finales del siglo XX, la Humanidad dio sus primeros pasos en el desconocido campo de la genética. No tuvo que pasar mucho tiempo para que las técnicas de manipulación erradicaran el hambre y las enfermedades de la Tierra. En pocas décadas, la superpoblación se convirtió en un problema insalvable, arreglado, como siempre, por medio de sangrientas guerras.
Siglos más tarde, la ciencia ha conseguido lo que parecía imposible: mutaciones instantáneas aplicables a cualquier ser vivo. Ese es el origen de los Evolva, los primeros exploradores de la Galaxia.



Evolva

El misterio de la evolución







Cuando, tras años de confrontaciones bélicas, la población del planeta se estabilizó, los científicos dedicaron todos sus esfuerzos a perfeccionar las técnicas de intervención genética. Así nacieron los genocazadores, seres perfectos con capacidad para clonar, de forma inmediata, las habilidades genéticas de cualquier otro ser. Los genocazadores son controlados por los Evolva, un grupo de élite que decide qué mutaciones realizan los genocazadores, en función de la misión encomendada.
Los Evolva son los encargados de explorar la galaxia. Lo que, en principio, parecía una tarea sencilla, pronto se vio enturbiado por el descubrimiento de una belicosa raza extraterrestre controlada por el Parásito, que se sirve de sus hordas de temibles insectos para saquear los planetas.

LOS PREPARATIVOS

El objetivo del juego consiste en combatir al Parásito, para impedir su propagación. Al aterrizar en el planeta virgen, el Evolva tiene a su disposición cuatro genocazadores: el ágil, el veloz, el inteligente y el fuerte. Carecen de habilidades genéticas, pero a medida que derrotan a los insectos y especies indígenas –ya sean plantas o animales–, absorben su material genético y mutan sus cuerpos para obtener distintos tipos de armas.
Los genocazadores pueden avanzar en grupo o por separado. Es tarea del Evolva decidir las tácticas de ataque y el orden y momento en que se realizan las mutaciones.

TERRENO 1



• Objetivos:
- Destruir las criaturas muertas para absorber su carne.
- Mutar a los genocazadores para obtener nuevas habilidades.
- Usar dichas habilidades para alcanzar áreas inaccesibles.
- Conseguir una muestra genética de cualquier vida que no sea indígena.
- Llegar al punto de recogida.

• Mutaciones obligatorias: Salto y Garra.
• Mutación opcional: Velocidad.

La primera misión en el sistema X-92 comienza en una segura hondonada. Las fuerzas del Parásito aún están lejos, por lo que no es necesario idear enrevesadas tácticas: simplemente, selecciona a tu geno favorito, agrupa al resto, y sigue la flecha amarilla del radar que marca la ubicación del primer objetivo.
Nada más abandonar la hondonada, a la derecha, se abre un gran valle. No es necesario adentrarse en él, pues la flecha apunta hacia un camino lateral situado a la izquierda. Muy cerca, entre dos palmeras gigantes, se esconde una cueva. En su interior reposan varias plantas explosivas. Basta con seguir la flecha de objetivos hasta llegar al otro extremo. El camino de salida queda cortado por un enorme río que, de momento, los genocazadores no pueden cruzar.
Algo más a la izquierda, yace muerta una bestia saltadora. Absorbe sus genes para obtener la habilidad de salto. Muta a los cuatro genos y salta al otro lado del río.
La flecha de objetivos lleva directamente a un pasaje taponado por un muro. Rodéalo por la derecha, hasta la explanada donde trotan varias criaturas extremadamente rápidas. Muta sus genes y adquiere la habilidad Velocidad.
El camino continúa por un estrecho pasaje que se abre detrás de una gran roca. Debes avanzar siempre hacia la izquierda, a través del agua, hasta llegar al muro bloqueado visto con anterioridad, pero ahora estamos al otro lado.
Siguiendo la flecha amarilla, se abre un estrecho desfiladero adornado con hermosas flores. Pronto aparecerán los primeros insectos enviados por el Parásito: los insectos-garra. Es muy importante abatirlos para obtener el material genético Garras. Con esto se cumplirá otro de los objetivos de la misión, por lo que ya es posible regresar al muro de rocas del principio. Gracias a las nuevas garras, los genos pueden abrir un boquete para continuar en la dirección marcada por la flecha de objetivos.

NOTA: No es necesario aplicar las mutaciones obligatorias a todos los genoscazadores que tengamos. Basta con que uno de ellos las utilice, para abrir el camino al resto.

Notas importantes

Como en todo buen juego de estrategia, en «Evolva» existen decenas de formas diferentes de completar los niveles. Es posible avanzar en grupo, o dispersar a cada uno de los cuatro genocazadores asignados para realizar acciones simultáneas. A ello hay que unir las variadas opciones que proporcionan los millones de combinaciones de mutaciones. Por esa razón, esta guía es tan sólo orientativa. Recoge las acciones básicas para completar cada fase, así como las mutaciones necesarias para superar ciertos obstáculos, pero no tiene por qué ser la única forma de resolverlos. Cada jugador puede aplicar su "filosofía" de juego, a la hora de superar los obstáculos mencionados. Esa es, precisamente, la razón de ser de todos los juegos de estrategia.

Unos metros más adelante, derriba más rocas para subir una rampa. A continuación esperan varias plataformas a las que sólo se puede acceder saltando. En la última de ellas, custodiada por más arañas, se encuentra el punto de recogida.

TERRENO 2



• Objetivos:
- Recoger esporas explosivas de tipo I y II para formar un explosivo binario.
- Destruir cualquier estructura del Parásito.

• Mutaciones obligatorias: Llamas.

Tras aterrizar en el nuevo paraje, en busca de los rastros de la nueva forma de vida, sigue la flecha de objetivos hasta un valle donde combaten arañas y las criaturas veloces. Espera a que se aniquilen entre sí, para absorber la materia orgánica. Sube una rampa bordeada por plantas que lanzas peligrosos pinchos. Puesto que el pasaje es estrecho, lo mejor es dejar a los genos fuerte e inteligente en la base de la rampa, y subir con los otros dos. Esquiva los disparos, las plantas explosivas, y recoge las plantas curativas. Al cabo de un rato, alcanzarás una plataforma con una cueva bloqueada, donde yace la espora explosiva del tipo I. Rompe el muro con las garras y recoge una muestra. Al cumplir el primer objetivo de la misión, la flecha amarilla apuntará hacia el segundo. Antes de dirigirte hacia allí, agrupa a los genos. El camino atraviesa un par de valles. La espora explosiva de tipo II se encuentra en una zona sin salida, detrás de unas rocas. Por desgracia, está protegida por un gran número de arañas. No te olvides de recoger el explosivo vegetal con otro geno distinto al que lleva la primera espora, pues la reacción química entre las esporas verde y azul es lo que provoca la explosión.
El siguiente obstáculo tiene forma de pasajes estrechos taponados por distintos tipos de flora. Están situados en la base del camino en espiral que lleva al final de la misión. Aquí habita un nuevo enemigo: el insecto lanzador de fuego, que otorga la mutación Llamas. Este disparo es capaz de quemar las plantas que taponan algunas salidas.
La flecha amarilla lleva hasta un muro de rocas; rómpelo con las garras. El pasadizo contiguo está protegido por plantas explosivas y lanzallamas, por lo que la mejor táctica consiste en







La cueva de bajada que lleva hasta los primeros insectos saltarines se encuentra camuflada detrás de estas palmeras. Hay que explorar bien los escenarios, para descubrir todos sus secretos.

Los genocazadores pueden avanzar en grupo o por separado. Es tarea del Evolva decidir las tácticas de ataque y el orden y momento en que se realizan las mutaciones

utilizar el genocazador veloz para atraer los insectos hasta las plantas. Después se puede reunir a los genos para acabar con el resto.

Ya sólo tienes que seguir hacia el objetivo, hasta una construcción alienígena. Coloca las dos plantas explosivas en el interior de la estructura. Al poner en contacto las esporas azules y verdes de ambas plantas, se producirá una tremenda explosión, que dará por terminada la misión.

TERRENO 3



- **Objetivos:**
- Reunir a las criaturas indígenas en la zona de contención y defenderlas de cualquier ataque.
- Limpiar la región de parásitos.
- **Mutaciónes opcionales:** Pincho, Armadura.

Cerca del principio del nivel, aparece un nuevo enemigo: el lanzador de espinas. Dichos parásitos disparan desde la seguridad de un nivel superior, mientras la base de la planicie es patrullada por insectos-garra. Lo más seguro es tomar el control



Estas esponjas moradas son, en realidad, unas plantas curativas. Los genocazadores sólo tienen que pasar cerca de ellas para beneficiarse de sus efectos.

Consejos generales

- Si se dispersa el grupo, es importante controlar periódicamente el estado de los genos más desprotegidos. Cuando algo ocurre, la ventana de cada cazador parpadea según un determinado código:
  - Rojo: El geno está siendo herido.
  - Naranja: El geno no puede escapar de un ataque enemigo, o no puede llegar al lugar indicado.
  - Verde: Acepta la orden "Ir aquí" recién emitida, y se dispone a cumplirla.

- La tecla para agrupar a todos los genos –por defecto, es la "T"–, también puede utilizarse como un desesperado sistema para pedir ayuda, pues los genos acudirán inmediatamente al lugar.

- Los cadáveres de los insectos derrotados pueden emplearse como un eficaz muro protector contra los disparos o los arañazos de los contrarios.

- Al consumir la carne, además de obtener los genes, también se aumenta ligeramente la energía. Por eso es una buena idea alimentar a los genos heridos en primer lugar. No obstante, el material genético se repartirá por igual entre todos los miembros del grupo.

- Las acometidas desde una posición más elevada que el contrario producen más daño y disminuyen la puntería del enemigo.

- La fauna y flora autóctona del planeta dispone de sistemas de autodefensa. Se pueden utilizar sus habilidades para atraer a un grupo de insectos a un campo de plantas explosivas, por ejemplo, y dejar que sean ellas las que se encarguen de los enemigos.

- La mayoría de las criaturas de «Evolva» sólo son capaces de golpear o disparar desde el frente. Se reciben menos daños si se ataca desde los costados o por la retaguardia.

- Cada forma de vida alienígena es parcialmente inmune a su tipo de arma. Eso significa que no hay que atacar a las criaturas de las que se ha obtenido una habilidad con esa misma arma, pues los primeros impactos no les causarán efecto.

del genocazador veloz, y dejar al resto en el punto de partida. Mediante unos cuantos botes, se puede atraer la atención de los insectos y llevarlos hasta el resto de genos, donde serán abatidos sin que nos acribillen las espinas.

A continuación, hay que seguir la flecha de objetivos hasta unas plantas lanza-pinchos que se pueden abatir para obtener la mutación Pincho.

NOTA: Si las plantas están demasiado altas para alcanzarlas, hay que entrar por una cueva paralela que lleva a un nivel superior. Desde esa posición, se puede acabar con las plantas-pincho, para que caigan a la cueva más baja, donde podrán recogerse sus genes.

Un poco más adelante, hay otra nueva explanada con una situación táctica idéntica a la anterior. Enseguida aparecerá un camino bloqueado por un muro que lleva directamente al área de contención. Rompe el muro con las garras para que las criaturas nativas, incluido los espectaculares escarabajos gigantes, se introduzcan por un hueco en la pared y se amontonen en una zona estrecha. En ese momento, harán acto de aparición los parásitos. Si mueren demasiados indígenas el juego





Tras asimilar los genes de las criaturas muertas, los genos son capaces de mutar su ADN para aprovecharse de sus ventajas. En la imagen, el genocazador azul acaba de producir unas poderosas garras.



Los habitantes del planeta y los propios insectos también luchan entre ellos. Debe aprovecharse esta circunstancia para esperar a que se aniquilen, y acabar con el resto.



Las planchas de pinchos hacen su aparición en el segundo nivel. Sus disparos son imposibles de esquivar, por lo que hay que huir del lugar donde habitan.

habrá terminado. Acaba con los insectos rápidamente, en especial los que disparan fuego.

NOTA: Los escarabajos gigantes proporcionan la mutación Armadura. Si no ha muerto ninguno en la batalla, se puede aniquilar alguno para obtener el gen. No obstante, si esto pone en peligro el porcentaje de criaturas que hay que salvar, es mejor buscar otro escarabajo en niveles posteriores.

La flecha amarilla lleva hasta un túnel con plantas que disparan esporas explosivas. Son muy peligrosas, por lo que es mejor pasar a los genocazadores de uno en uno. Al otro lado, el grueso de las fuerzas parásitas protege el final del nivel. Las plantas de esporas pueden convertirse en nuestras aliadas, si se atrae a los insectos hasta ellas con el geno veloz o ágil.





TERRENO 4

- **Objetivos:**
- Localizar la entrada a los túneles subterráneos.
- Identificar y destruir la señal biológica.
- **Mutacion obligatoria:** Espora.

Los sensores de las sondas enviadas por los Evolva, certifican que existe una red subterránea de túneles parásitos, que conduce hasta una ser de mayor magnitud.
La flecha amarilla nos guía hasta una encrucijada. La primera parte de este nivel está formada por varios valles conectados entre sí. Basta con seguir la flecha hasta una especie de rampa con forma de telaraña y una gran roca. En su base hay piedras más pequeñas que se pueden derrumbar con las garras. Detrás de una de ellas se esconde una espora explosiva azul. Tras recorrer los mencionados valles, aparece una explanada con esporas de color verde. Recoge, al menos, dos. Ahora debes regresar hasta la piedra con forma de monolito y poner las dos esporas azul y verde en su base: la explosión creará un puente para pasar al otro lado. No te olvides de tomar una nueva espora azul.
Tras saltar una plataforma, llegarás hasta un nuevo túnel taponado por plantas, que deberás quemar. Es la entrada de los túneles subterráneos. Todos los caminos están taponados, excepto uno bordeado por plantas rojas. Tras romper un muro, gira a la derecha, destroza otra barrera de roca con las garras, y así te toparás de golpe con una nueva criatura: la espora. Derrótala para obtener dicha mutación, que funciona como una lanzamisiles vegetal. Ahora ya puedes romper las grandes rocas que bloquean la base de la cueva. Sigue la flecha de objetivos, y encontrarás al enorme Parásito que controla al resto, con forma de serpiente. Puedes utilizar las plantas explosivas situadas en un lateral, o la bomba binaria formadas por las esporas azul y verde recogidas con anterioridad, para acabar con ella.

TERRENO 5

- **Objetivos:**
- Localizar un explosivo binario.
- Sellar la entrada del túnel que conecta los dos continentes.
- **Mutacion obligatoria:** Camuflaje.
- **Mutación opcional:** Pies Pegajosos.

Por desgracia, la serpiente del Terreno 4 no era el Parásito, sino un obrero encargado de excavar los túneles. Su destrucción ha limpiado de parásitos el primer continente, pero un túnel que conecta con el segundo amenaza con servir de punto de entrada para una nueva infección. Debes destruirlo.
Ningún parásito debe cruzar el túnel, así que deja al menos dos genos protegiendo la entrada: el fuerte y el mejor armado. Seguidamente, quema un muro vegetal cercano para acceder a una plataforma, y allí encontrarás esporas verdes.
La flecha de objetivos apunta a un túnel protegido por unas estacas que se cierran cuando detectan la presencia de un ser vivo, por lo que es necesario obtener la mutación Camuflaje.
Continúa por el valle hasta un lago de lava. Hacia el norte, hay una rampa. Cerca reposan otras dos puertas con estacas, pero se abren y cierran cada pocos segundos. Por tanto, hay que cruzar a los genos de uno en uno.
El camino lleva hasta unos pasajes elevados recubiertos de una sustancia pegajosa. Al abatir a las criaturas que deambulan por allí, se obtiene la mutación Pies Pegajosos. Justo debajo de esta zona, un arco natural da paso a una zona de gigantescos cristales.
En un claro, hay una rampa que debes escalar. Dispara a la roca con la Espora, y al otro lado encontrarás esporas verdes y azules para fabricar una bomba vegetal. Utilízala para desbloquear uno de los dos túneles que hay en el claro de cristales –ambos llevan al mismo sitio. Encontrarás un nuevo bicho que aparece y desaparece. Su material genético te otorgará la mutación Camuflaje. Ya sólo hay que seguir la flecha de objetivo y pasar por dos criaturas de estacas, que bloquean los túneles, utilizando el Camuflaje, para volver al túnel de partida. Destrózalo con la bomba, y corta así el flujo de parásitos. Misión cumplida.

TERRENO 6

- **Objetivos:**
- Destruir todas las estructuras parasitarias.
- **Mutación opcional:** Araña.











Las mutaciones

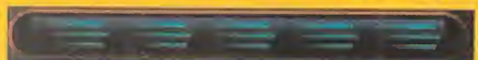
A medida que derrotan a los insectos y la hostil flora y fauna nativa, los genocazadores absorben sus genes y mutan sus habilidades.

• Mutaciones Físicas

SALTO :Es indispensable para superar ríos, alcanzar plataformas, y evitar distintos obstáculos.



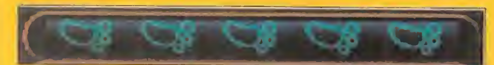
VELOCIDAD: Muy útil para esquivar los disparos, así como explorar zonas llenas de enemigos y atraerlos a una trampa. También debe practicarse el desplazamiento hacia atrás, pues sirve para acabar con los insectos mientras se retrocede a una posición segura.



ARMADURA: Reduce el daño producido por las acometidas del enemigo.



PIES PEGAJOSOS: Ayudan a escalar por superficies resbaladizas, y a evitar caer al vacío cuando un salto corto apenas alcanza el borde del barranco.



• Mutaciones Bélicas

GARRA: Además de tratarse de una excelente arma en el combate cuerpo a cuerpo, derrumba muros de piedra que taponan algunas salidas.

- Acumulador: Al dejar apretada la tecla de disparo durante unos segundos, el golpe resultante produce un zarpazo más potente.



LLAMAS: Calcina a todo ser vivo situado en un radio de un metro. Indispensable para quemar ciertas plantas que taponan algunos pasadizos.

- Acumulador: Genera una gran bola de fuego capaz de rebotar por las paredes.



PINCHOS: Versátil disparo de medio alcance y elevada precisión.

- Acumulador: Dispara varias espinas al mismo tiempo.



ESPORAS: Una vulva de gran alcance que expulsa bolas de polen explosivo de gran potencia. Es muy útil en concentraciones elevadas de enemigos. También sirve para destrozar grandes rocas que bloquean el paso.

- Acumulador: La espora se incendia y quema a todos los pobres desgraciados situados en su radio de acción.



CAMUFLAJE: Este sofisticado método de ocultación es necesario para superar las plantas de pinchos que se activan cuando ven a un enemigo.

- Acumulador: El engaño dura más tiempo.



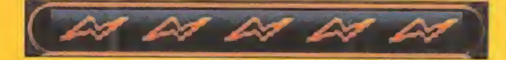
ARAÑAS: También se las conoce con el nombre de necrocitos. Son pequeños insectos que persiguen a las víctimas y explotan cuando se acercan. El efecto es similar al de una mina teledirigida.

- Acumulador: Expulsa un mayor número de arañas.



ELECTRICIDAD: Es una de las mejores armas de medio alcance, pues no exige tener demasiada puntería para acertar en el blanco.

- Acumulador: Genera una tormenta de rayos alrededor del geno, que arrasa con todo lo que encuentra a su paso.



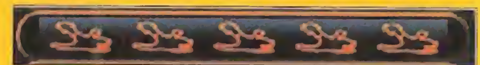
ESCUDO: Otorga invulnerabilidad temporal, excepto con la lava. Puede usarse para no sufrir daños cuando se coloca un explosivo binario.

- Acumulador: Prolonga el efecto durante más tiempo.



RESINA: Este viscoso líquido reduce el movimiento de los enemigos, e impide que salten. Es muy poderosa si se utiliza en conjunción con el fuego, para convertir a los insectos en antorchas.

- Acumulador: La plasta alcanza dimensiones épicas, pero añade el peligro de que también puede alcanzar al propio lanzador.



GEN DESESTABILIZADOR: Transforma el material genético de los insectos, haciendo que ataquen a sus propios congéneres.

- Acumulador: Aumenta el efecto del disparo normal.



En el Terreno 6 se erigen unas estructuras que actúan como puntos de recolección para alimentar al Parásito. Es imprescindible destruirlas. El paisaje está partido en dos por una formación rocosa, por lo que es necesario dividir al grupo y reunirlo antes del asalto final.

Para facilitar las cosas, llamaremos grupo 1 a los dos genos que aparecen cerca de un lago de lava, y grupo 2 a los demás. Toma el control del grupo 2 y busca una espora azul que yace cerca del punto de partida. Un grupo numeroso de parásitos patrulla la zona, pero puedes derrotarlos con ayuda de unas plantas de espinas. Si sigues la flecha amarilla, pronto llegarás hasta una cámara que contiene una nueva criatura: los necrocitos. Te otorgará la mutación Arañas, una especie de minibomba teledirigida de gran poder. En su guarida también hay una espora verde.

Con el explosivo binario completo, sigue una rampa cercana que lleva a una entrada protegida por una puerta de estacas. Supérala con la mutación Camuflaje. Al otro lado verás una formación rocosa desde donde se divisan los otros genos. Suelta las esporas por allí para que el grupo 1 pueda recogerlas. Ya sólo tienes que tomar el control de dichos genos, recoger las esporas y colocarlas en la roca alta cercana a la lava, para formar un puente. Sigue la flecha con el grupo 1 y salta de plataforma en plataforma. Al cabo de un rato, divisarás una explanada decorada con dos montañas. Explora





ambas colinas, pues guardan dos esporas que formarán otro explosivo binario. Utilízalo en el muro de cristales rojos que bloquean el paso marcado por la flecha de objetivos. Recorre el complejo de cavernas hasta un monolito que debes volar con otras dos esporas cercanas, para formar un puente. Al otro lado de la rampa de bajada, a la izquierda, se alzan las estructuras parásitas.

Toma el control del grupo 2 y sigue la flecha de objetivo. El camino está bloqueado por un muro de cristal. Regresa con el grupo 1 y busca las esporas azul y verde que reposan por los alrededores –si no las encuentras, vuelve dónde las recogiste en primer lugar–. Después baja la rampa situada hacia el este, dejando las estructuras parásitas a la izquierda. Enseguida llegarás al muro de cristal. Destrúyelo con el explosivo y reúne a los cuatro genos. Para completar el nivel derriba las tres estructuras alienígenas colocando dos esporas azul y verde en cada una de ellas. Por suerte, abundan cerca de los edificios.

TERRENO 7

- **Objetivos:**
- Localizar y destruir el portal que da acceso al volcán.
- Destruir a todos los parásitos.
- Llevar a los genos al interior del cráter.
- **Mutacion obligatoria:** Pies Pegajosos.
- **Mutación opcional:** Electricidad.





Cuando se cumplen los objetivos parciales de cada misión, un mensaje muestra el siguiente. Es hora de absorber unos pocos genes...



Las emboscadas son frecuentes, en el peligroso mundo de «Evolva». ¿Dónde demonios se han metido el resto de genocazadores?

Hay que completar el nivel 10 con rapidez, pues el nivel del agua sube bastante deprisa y podemos morir ahogados

Al contrario que en los anteriores niveles, en esta ocasión, nada más avanzar unos pasos, seremos atacados por los parásitos. Más adelante, una rampa conduce a una cueva con esporas verdes en el techo. Dispáralas con la mutación Pincho para hacerlas caer, y recoge una. Sigue la flecha amarilla hasta la jungla. El lugar está plagado de insectos y unas extrañas plantas que explotan al contacto, como si fuesen minas. Puedes ganar la batalla si atraes a los insectos hasta las minas.

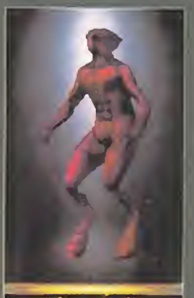
Seguidamente, sigue la flecha hasta un frondoso valle. El paso está salpicado de peligrosos pasos resbaladizos, por lo que es necesario utilizar la mutación Pies Pegajosos. Por suerte, abundan las criaturas que proporcionan los genes necesarios. Atraviesa el resbaladizo camino controlando a los genos de uno en uno. Déjate conducir por la flecha hasta un muro de cristal.

Recoge la espora azul cercana y pon el explosivo binario en el muro. Al otro lado localizarás unas curiosas plantas elásticas que sirven como trampolín para subir por la estructura. Debes saltar de una a otra para llegar arriba. Comienza el viaje impulsándote en la planta más alejada de la entrada. Cuando retomes el control usa siempre la planta elástica situada más a la derecha.

Así llegarás hasta un nuevo valle. En el desfiladero encontrarás una nueva criatura, que dispara rayos eléctricos. Derrótala para obtener la mutación Electricidad. No te olvides de matar a todas las bestias cercanas, pues poseen una valiosa llave verde, indispensable para cruzar la puerta del mismo color a la que se llega saltando sobre la lava. Dentro de la cueva contigua hay un abismo donde debes introducir a tus genos para penetrar en el cráter del volcán y dar por concluida la misión.

Los genocazadores

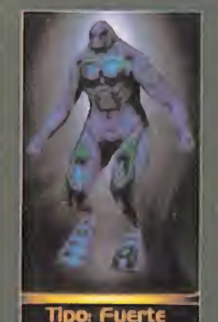
Existen cuatro tipos diferentes de genocazadores. Mediante las mutaciones pueden obtener distintas habilidades, pero cada uno de ellos mantiene unas condiciones físicas inalterables.



ÁGIL: La cualidad fundamental de esta subespecie, es su capacidad de esquive. Los genos ágiles sortean fácilmente los disparos y acometidas de los enemigos. Su función primordial es la de infiltrarse entre las líneas enemigas y causar estragos, o superar barrancos y barreras con sus habilidosos saltos.



VELOZ: Los genocazadores veloces, aunque más débiles que el resto, se aprovechan de su enorme velocidad para realizar rápidas incursiones en terreno inexplorado y descubrir así la posición y el número de tropas enemigas. También pueden emplearse para atraer al contrario hasta una zona específica, donde se le ha preparado una emboscada.



FUERTE: Es la carne de cañón del grupo de genos. Dotado de mayor fuerza que el resto de sus compañeros, también soporta un mayor número de daños. Es el más hábil en el combate cuerpo a cuerpo pero, por desgracia, se desplaza muy lentamente.



INTELIGENTE: Mezcla las cualidades de los genos ágil y veloz –aunque no alcanza sus valores máximos–, y añade otra nueva: la buena puntería. Los cazadores genéticos inteligentes son rápidos, ligeros y certeros en el disparo, por lo que suelen convertirse en los líderes de grupo. Son especialmente útiles para abatir al enemigo desde largas distancias, cuando han mutado las armas de disparo correspondientes.





Las plantas de esporas pueden convertirse en nuestras aliadas, si se trae a los insectos hasta ellas con el genocazador veloz

TERRENO 8

- **Objetivos:**
- Localizar y destruir la fuente emisora de señales biológicas.
- **Mutación obligatoria:**Camuflaje.
- **Mutación opcional:** Escudo.



Esta fase comienza en lo alto de una estructura, cuya base guarda una cueva que lleva hasta las plantas elásticas con formas de seta. Haz que tus genos salten de una a otra para recoger la llave amarilla. No es necesario caer en la planta que contiene la llave: basta con pulsar la tecla de recogida al pasar cerca de la llave. Pronto te toparás con un nuevo ser que otorga la mutación Escudo. Regresa a la cámara de partida y sube



la rampa en espiral, para acabar con nuevas bestias que custodian la llave roja. Cerca de la puerta roja se abre el pasaje hacia un nuevo duelo, indispensable para tomar posesión de la llave verde. Vuelve a la cámara de inicio y busca un túnel protegido por plantas de estacas y explosivas. Deberás utilizar la mutación Camuflaje y la llave verde para cruzar el túnel. Al otro lado se yergue una plataforma donde está la llave azul. Puedes llegar hasta ella si subes la rampa y saltas sobre una planta elástica.

Una vez más, regresa hasta la cámara inicial y abre la puerta azul con la llave. Allí te espera un pozo de lava y la puerta amarilla. Crúzala para localizar varios túneles. Dos de ellos esconden esporas para fabricar explosivos binarios. Recoge algunas y regresa a la puerta azul. Toma el túnel situado más a la izquierda, hacia un muro de cristal. Rómpelo con el explosivo y sigue la flecha de objetivos hasta encontrar al gran monstruo de final de nivel. Hay que tener mucho cuidado con sus rayos aunque, por suerte, deja de disparar cuando se activa la mutación Camuflaje. Utiliza tus armas más potentes para abatirlo.

TERRENO 9

- **Objetivos:**
- Encontrar los explosivos binarios situados en los extremos del iceberg.







El arte de mutar

- El elemento crucial para avanzar en el juego son los genes. Puesto que éstos se obtienen de la carne, y se acumulan hasta permitir una nueva mutación, conviene recoger toda la carne producida –proveniente de los enemigos e indígenas muertos– para mejorar las prestaciones de los genos. Un trozo de carne olvidado en un momento anterior, puede impedir una mutación más poderosa, vital en misiones posteriores.

- Cuando las criaturas del Parásito o las especies indígenas son abatidas, la información genética se divide a partes iguales entre todos los genocazadores, aunque no estén presentes.

- A medida que se acumulan genes, es posible aplicar repetidas veces una misma mutación a una única habilidad, para mejorarla. Hay que aplicar dicho procedimiento con cuidado pues, si la información genética se malgasta en los primeros niveles, después será más complicado mutar otras habilidades.

- Aunque las criaturas nativas –una inmejorable provisión de energía y genes– abundan en las primeras misiones, no ocurre así en las últimas, por eso conviene aprovechar su carne cuando aparecen. Algunas de ellas se protegen bajo formaciones rocosas que pueden desmoronarse cuando los genos se aproximan.

- Si un genocazador muere, regresa a la nave y no aparece hasta la misión siguiente. Sus mutaciones no se pierden, aunque no adquirirá las ventajas que sus compañeros vivos obtengan a partir de ese momento, hasta que se una a ellos.



- Colocar las bombas en los puntos débiles de la estructura helada.
- Correr al punto de recogida antes de que todo estalle.
• **Mutaciones obligatorias:** Pies Pegajosos, Llamas.

El Parásito esta empujando un enorme iceberg plagado de insectos, hacia una zona esterilizada. Debes destruir la masa de hielo utilizando explosivos. Cada geno debe recoger una espora, y colocarla en los puntos marcados por la flecha de objetivos.

GENO 1: Penetra en la cueva y destruye una gran roca con la mutación Espora. Busca un túnel hacia un muro derrumbable; al otro lado hay esporas explosivas azules, que debes coger. Sal de las cuevas a través del pasaje flanqueado por las plantas-mina, y derrota a varios insectos-garra. Después corre hacia el norte, hacia un paraje con varias salidas. Toma la de más al este, que lleva a una terreno resbaladizo donde tendrás que utilizar la mutación Pies Pegajosos. Dentro de una cueva bloqueada por una piedra verás otra entrada taponada. Sólo podrás superarla con ayuda del geno 2.

GENO 2: Siempre siguiendo la flecha amarilla atraviesa el cañón, para lo cual tendrás que realizar precisos saltos. Cerca de una especie de lago helado, encontrarás esporas verdes. La flecha lleva hasta una llave roja. En la entrada de la estancia verás plantas de pinchos y un muro de rocas. Destrózalo para descubrir una barrera de hielo, que podrás derretir con la mutación Llamas. Así podrás reunirte con el geno 1. Lleva a ambos hasta la salida de la cueva, y derrite el muro helado. Con la llave roja en tu poder, sigue la flecha, dejando a un lado la puerta roja, sin cruzarla. Continua hasta una plataforma a la que deberás saltar; da acceso a un extraño lugar de cuyo suelo brota una especie de vapor. Coloca la espora verde aquí, y regresa a la puerta roja.

GENO 3: Avanza unos metros por el cañón y derrota a las criaturas, para apoderarte de la llave verde. Si la quieres, deberás realizar varios saltos. Después localiza una planta elástica que lleva hasta un enorme canto rodado. Destrózalo con la Espora y busca otra planta elástica. Te facilitará el acceso a una espora verde. Sigue la flecha hasta la puerta verde, y espera refuerzos.





Opción multijugador

- Al contrario que en el modo de juego para un jugador, en las partidas multijugador el acceso a la pantalla de mutaciones no detiene el juego. Por eso conviene acceder a ellas desde un lugar oculto, para no sufrir un ataque por sorpresa.

- En medio del fragor de la batalla, algún genocazador de un jugador contrario quedará rezagado: esa debe ser la próxima "víctima".

- Las mejores victorias se obtienen creando un grupo de genos equilibrado, capaz de repeler todos los ataques. Centrar las mutaciones en un único super-geno no suele dar buen resultado.

- Algunas armas se comportan de forma diferente en el modo multijugador. Por ejemplo, mientras que los insectos pueden detectar a los genocazadores camuflados, los jugadores humanos no. Igualmente, el gen desestabilizador no cambia de bando a los combatientes, sino que modifica los controles del jugador humano.

GENO 4: Acércate al borde y salta hasta la plataforma con la planta elástica, que te llevará hasta otra plataforma. Cerca de ésta hay otra con una espora azul. Puedes saltar hasta ella para recogerla, o disparar y alcanzar el fruto desde el aire, cuando se aproxime. Sigue la flecha por un pasaje resbaladizo, hasta una cámara que despide vapor. Deja caer la espora azul y regresa al pasaje mojado, donde hay una abertura que lleva hasta la llave azul. Utilízala para abrir la puerta del mismo color situada en la cámara vaporosa.

Gracias a sus respectivas llaves, los genos 3 y 4 y 1 y 2 pueden acceder a la estructura principal. En este punto, tanto las esporas como las salas que despiden vapor están accesibles, por lo que sólo hay que colocar los explosivos restantes en las fisuras marcadas por la flecha de objetivos, para volar el iceberg. Ya sólo queda correr hasta el punto de recogida.



En la misión número 8 debemos encontrar y destruir la fuente de la gran señal de actividad biológica. Lo más probable es que se trate de un nido de parásitos.

TERRENO 10



• **Objetivos:**
- Buscar una criatura que produce resina y llevarla, con vida, hasta el área de contención.

Todas las estructuras parasitarias parecen estar recubiertas por una pegajosa resina. Los Evolva desean que capturemos la criatura viva que produce dicha secreción. Hay que completar esta fase con rapidez, pues el nivel del agua sube, y podemos morir ahogados. Primero, rompe la roca cercana, y deja a un lado la puerta roja. Un poco más adelante encontrarás a las criaturas que llevan la llave roja.

NOTA: Si alguna de las llaves no aparece, es posible que hayamos perdido demasiado tiempo y se encuentre en algún lugar inundado. No queda más remedio que repetir el nivel.

Abre la puerta roja, y avanza un poco hasta que veas la puerta verde. Sube el montículo cercano y rompe una roca para recoger una espora verde. Repite la operación en el otro pasaje, pero en la zona inferior del montículo, para combatir a las bestias que ofrecen la llave verde. Al abrir la puerta del mismo color, verás la puerta azul. Su llave está cerca, pero tendrás que sudar para recogerla. Deja atrás varias plantas de estacas que bloquean el camino –con ayuda del Camuflaje–, y busca una espora azul en el techo.
Rompe una roca para liberar una planta elástica que te permitirá alcanzar la estructura desde la que puedes disparar a la espora azul. Recoge su fruto y regresa a la puerta azul. Cerca hay un muro de cristal que puedes volar con el explosivo binario. Al otro lado del túnel está la llave azul.
Abre la puerta del mismo color, y llegarás hasta la colonia de parásitos. Busca a la criatura que produce la viscosidad, detrás de una roca que puedes explosionar, y llévala hasta la jaula de estacas de la zona de contención.
Mantenla con vida el tiempo suficiente para que llegue la nave de recogida.



El Parásito está controlado por un Huevo que está fabricando una bomba capaz de explosionar el planeta y extender las crías de insectos por toda la galaxia



La hora de la verdad ha llegado. El último nivel nos exige destruir la bomba antes de que el planeta haga explosión y los parásitos se extiendan a otros planetas.



El Huevo está protegido por infinidad de insectos. La batalla final ha dado comienzo y el final no se sabe aún hacia qué derroteros va a llevar a nuestros genocazadores.

TERRENO 11

- **Objetivos:**
- Destruir todas las criaturas que producen resina.
- Destruir todas las estructuras.
- **Mutación opcional:** Gen Desestabilizador.



Los análisis de la viscosidad demuestran que los parásitos no pueden vivir sin las criaturas resinosas. Para acabar con ellas, es necesario reunir a los cuatro genos.

GENO1: Sigue la flecha amarilla y recoge una espora azul. Continúa hasta un muro de cristal que debe ser abierto con ayuda del geno 2.

GENO 2 Recoge la espera verde que hay junto al punto de partida y destroza las rocas contiguas para liberar plantas elásticas que enviarán a los enemigos hacia las plantas de pinchos. Busca una rampa resbaladiza que se comunica con la explanada donde está el geno 1. En la cima, suelta la espora verde para que ruede hasta abajo.
Regresa al punto de partida y sigue la corriente de agua hasta hallar una roca alargada. Súbete a una planta elástica para llegar hasta la cima y recoger la llave azul.
Dirígete hacia el norte, abriéndote paso entre el hielo con las Llamas, y busca un túnel en un pasadizo de paredes altas, pues allí está la llave roja, aunque no la puedes coger. Continúa el camino hasta la puerta verde, y espera.

GENO 3

Primero deberás buscar la planta elástica que lleva hasta la llave amarilla. Sigue la flecha hasta un valle salpicado por un río. Crúzalo para llegar hasta la puerta azul.

GENO 1

Gracias al "regalo" del geno 2, ya dispones de las dos esporas para fabricar la bomba. Colócala en la pared de cristal y atraviesa el agujero. Acaba con todas las criaturas de la explanada –puedes lanzarlas con las plantas elásticas si liberas estos aliados, rompiendo las rocas–, y sigue la flecha hasta el final del valle. Allí hay más muros que bloquean las guaridas de nuevos parásitos. A continuación, cruza el río y sigue explosionando rocas, para abrirte camino. A tu paso surgirá la última nueva criatura, que porta el Gen Desestabilizador. Aniquílala y muta a tus genos. Ahora podrás hacer que los insectos luchen a tu lado.
Deberás visitar otras cuevas y combatir a más parásitos, hasta arribar a la puerta roja. Un túnel a la derecha lleva hasta la llave roja. Recógela y abre la entrada del mismo color. Allí está la llave verde, y su puerta correspondiente. Ábrela para encontrar al geno 2. Puesto que éste tiene la llave azul, abre dicha puerta y reúnete con el geno 3.
Agrupa a los tres genocazadores y cruza la puerta verde para buscar después la puerta amarilla. Traspásala y encontrarás al geno 4. Cerca hay una llave especial que abre la última puerta del complejo, junto a las tres de colores abiertas con anterioridad.
Da acceso a las dos estructuras parásitas que debes destruir con ayuda de las esporas verde y azul esparcidas por la zona, aunque antes tendrás que acabar con todas las criaturas que producen resina.

TERRENO 12

- **Objetivos:**
- Destruir la bomba antes de que explote y extienda los huevos del Parásito a otros planetas.

El Parásito está controlado por un Huevo que está fabricando una bomba capaz de explosionar el planeta y extender las crías de insectos por toda la galaxia. El nivel comienza en una plataforma elevada de la que parten dos estrechos puentes que llevan a unas estructuras azuladas. Dichos edificios esconden sendas puertas rojas, pero antes hay que encontrar la llave. Basta con bajar una rampa hacia el suelo y derrotar al monstruo que la lleva. Sólo tienes que seguir la flecha, a través de la cueva, y abrir las puertas rojas que se cruzan. Así llegarás hasta la cámara final donde se encuentra el Huevo, protegido por dos enormes parásitos. Puesto que su capacidad de disparo es muy alta, en lugar de concentrarte en una de las bestias, es mejor dividir a los genocazadores en dos grupos y atacar a ambas a la vez. Hay que intentar situarse entre medias de los dos monstruos, para que se disparen entre sí. Cuando caigan derrotados, dispara al enorme Huevo que cuelga del techo y acaba con el Parásito. La amenaza será finalmente derrotada. ¿Para siempre?...

J.A.P.



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

BROKEN SWORD 2

¿Qué se hace en Marsella y liberas a Nico?

Miguel Velasco Juanes. Salamanca.

Tras examinar puertas y carteles, vete a la punta izquierda de la pantalla y sube por las escaleras. Tras mirar la ventana oportuna, ábrela y mete tu cabeza dentro para echar un vistazo y ver qué hay dentro del almacén. Pero el ruido del extractor no te permite oír nada, así que usa el gancho de la barca dentro del extractor para impedir que siga funcionando. Una vez has escuchado la siniestra conversación entre el rufián y el enano Titipoco, vuelve a bajar las escaleras y aporrea la puerta. La mirilla se abre y puedes intentar varias opciones de conversación, pero lo principal es sacar de sus casillas al pérfido indio. Mientras abre la puerta, debes subir por las escaleras laterales a la cornisa del primer piso. Una vez el indio sale fuera, buscándote, usa una vez uno de los barriles. Esto atrae la atención del indio, momento adecuado para usar otro barril y dejarlo fuera de combate una vez se ponga a tiro. Tras todo esto, métete en el almacén. Ya dentro, examina el tablón de anuncios y úsalo, y tras abrir los cajones del escritorio encontrarás una pequeña llave de latón. Acércate a los cajones hasta encontrar al enano, y tras hablar con él un rato, déjale en libertad... y el enano se irá poniendo pies en polvorosa. Tras apretar el botón del ascensor, métete dentro y ve arriba. Coloca uno de los cajones adyacentes para bloquear las puertas del ascensor, impidiendo que baje. Tras pulsar el interruptor, las luces se encienden y puede examinar cierta parte del suelo donde hay unas marcas de arañazos, cercanas a la pared, de lo más sospechosas. Tras abrir la puerta secreta, encontrarás a Nico atada y amordazada, opta por recoger el fetiche oscuro del suelo, y tras hablar con ella, quítale la cuerda y la cinta adhesiva. Una vez ambos se han puesto al día de lo ocurrido, coloca la cinta adhesiva en la célula fotoeléctrica, y ahora puedes colocar la caja en su antiguo lugar, colocar encima de ésta la caja con animales peligrosos, y mover la otra caja. Tras colocar la cuerda en la estatua, y usar la manivela del toro para elevar el conjunto, puedes atar la cuerda al gancho de la polea. Intenta moverla, pero no puedes solo, así que pídele ayuda a Nico. Tras ir hacia la puerta, hay que usar los grilletes que retenían al enano sobre el cable de descarga para intentar huir de modo elegante...

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo se le quita el quebrantahuesos a Junior?

Anónimo. E-Mail.

Visita Ron Suiza, donde estaba el Dr. Frankenstein; en la casa del Doctor verás a Igor, su ayudante, pero no será excesivamente comunicativo –ni cuerdo tampoco–. Así que vete a los bosques adyacentes. Por ahí cerca encontrarás una cabaña, en cuyos jardines recogerás un palo, y en el interior de la cabaña un salero y una varita que servirá para encontrar oro, que también recogerás. Además DEBES hablar con el ciego hasta agotar todos los temas de conversación, que resulta que conserva los diarios científicos del Doctor Frankenstein, los cuales necesitarás para reconstruir a Frankie, pero de momento puede obviarse esta parte de la solución. Finalmente, en el molino encuentra una bonita maza. Antes de regresar al castillo de Drácula, debes hacer una parada en la mansión Hannover para entregar el salero a Junior, el cual, agradecido por el regalo, te entregará tu quebrantahuesos.

Estoy en el Castillo de Drácula y no sé dónde está la navaja que necesito para convertir el madero que encontré en la mina del hombre lobo, en la estaca afilada con la que deshacerme de Gwnendoline. ¿Dónde está?. Necesito saber donde conseguir el diente de tigre para insertarlo en la hendidura de la pata de la Esfinge.

Anónimo. E-mail.

Primero tienes que actuar con el tigre; dale primero un bistec sin piedrecita, regresa al castillo, corta otro pedazo y coloca dentro de la piedra, a ver qué pasa esta vez. Una vez dentro, primero hay que asegurarse de que el candil tiene combustible, pero un poco de aceite de oliva que encontrarás en la habitación de Gwen soluciona eso. Luego hay que situarse sobre el sello y examinar el mural de la pared. Usando el papiro sobre el mural puede tendrás un modelo que imitar en las piezas intercambiables del mural-puzzle. Para facilitar la labor, cada vez que una pieza se mete en su sitio correcto ya no puedes volver a moverte, así que irás sin saber nada más deprisa. Una vez resuelto el puzzle, debes seguir el escarabajo reluciente que le guiará a través de los complicados laberintos hasta el segundo sello. Tras pasar el umbral te encuentras con el tercer Hecker, enfrascado en el descifrado de jeroglíficos. Tras conversar con él (3-3-1-2) convéncele de que la maldición es una patraña, así que abandona el lugar... y es aplastado por un bloque granítico de 10 Tm. Ahora puedes quitarle su navaja suiza, y meterse en la cámara para examinar los sarcófagos. Usando la lupa sobre el que está abierto, encontrarás un pelo de la querida mujer de Drácula. Investigando el sarcófago de la izquierda, verás un bastón o cetro que puede accionarse como una palanca, con lo que subirás hasta el Altar y usarás el pergamino. Abandona la esfinge y recoge en la piscina las gafas de sol y la pamela, y luego acude a comunicar las desgraciadas noticias a La Momia, para finalmente recoger y usar el bastón de Ra para abrir la caja fuerte mágica de La Momia, abrir la base del trofeo Hollywood Monsters y recoger un trozo de Frankie. Ahora toca visitar a Gwen. Con la navaja suiza en posición de cuchillo, se puede afilar el madero australiano hasta convertirlo en una estaca. Usando la estaca y la maza sobre la indefensa Gwen, os libraréis de ella. Entonces recoge el ataúd de Gwen dando el cambiazo con el de Drácula, y usa el camafeo de Samarcanda con el órgano maléfico, de modo que el conde está tan contento por haber adelgazado que te deja la oportunidad de abrir la base del trofeo Hollywood Monster y recoger un pedazo de Frankie. El pastillero de plata de Drácula es el recipiente idóneo para recoger el Nessie Boom. Abre el micrófono de la mansión Hecker para encontrar un imán, que adhiere al ataúd. Finalmente, visita a Karl Hecker, atareado picando piedra, y pega el ataúd de plata al pico de Karl provocando una explosión demoledora. Esto sirve para quitarle un diamante de proporciones desmesuradas, y para entrar por el boquete hasta donde está el trofeo, cuya base abre para recoger otro pedazo de Frankie.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Cómo se sale del barco pirata?

Luciano Brambilla. E-mail.

Con el barco patas arriba, o mejor dicho, con la quilla al aire y la cubierta bajo el agua, tienes que localizar una bolsa de dinero de madera, que recogerás víctima de la avaricia. Debajo hay un diamante grande tamaño catedral, que recogerás y usarás a continuación en el vidrio de la portilla para cortarlo... No hay diferencias con el modo Megamonkey.

En uno de sus anteriores números, dieron un libro de trucos que contaba cómo conseguir la tripulación. Pues bueno al intentar conseguir que el sanguinario se una tengo que entrar en la pollería y quitarle el diente de oro al pollero con el chicle ¿no?, pues lo que no se hacer es entrar en la pollería, porque el siempre me echa y no se cómo conseguir la reserva.

Carlos Lombardo. E-mail.

El pase lo encontrarás en la pollería, entre las costillas del pollo digerido que está en el plato del esqueleto que pretendía hacer propaganda de Grim Fandango. En el Megamonkey: ¿no veis las costillas y sí un pollo entero? Lo que hay que hacer es coger una galleta del barril e intentar comerla. Obtendrás un montón de gusanos famélicos, que usados sobre el pollo lo digerirán en un santiamén, hecho lo cual se puede recoger el pase.

El único tesoro en todo Puerto Pollo es el diente del propietario de la pollería. Y éste se muere por hincarle el diente a algo crujiente. Mira en el suelo de la barbería, ese objeto azul... ¿no será casualmente un caramelo? ¡Recógelo!

En el Megamonkey: para ver lo mismo en el suelo, hay que empujar dos veces a Bill, pues se está comiendo el caramelo. Una vez con el caramelo vete a la pollería y haz solemne entrega del azucarado alimento al propietario de la pollería. Tal cosa le produce que se le afloje el diente. Ahora regálale un poco de chicle, y cuando el otro esté haciendo una bola con el chicle, pínchala usando el alfiler que encontrarás en los pantanos, en casa de la sacerdotisa vudú. El diente está en el suelo, así que es cuestión de recogerlo y largarse.

En el Megamonkey: no os deja marcharte ¿verdad? llevándote el diente. Así que habrá que mascar el paquete de chicle para obtener un asqueroso chicle a medio mascar, luego pegarle el diente, inhalar del globo de helio, y mascar el chicle. Recoge la bandeja, sal afuera y usa la bandeja en el charco de lodo bajo el desagüe. Ya lo tienes. Mostrando el diente a Bill, acepta formar parte de la tripulación.

TOONSTRUCK

¿Cómo puedo coger el baúl de la pecera de la piraña? He consultado varias guías y en todas me dice lo mismo, pero a mi no me da tiempo.

Alex. Murcia.

En el Lavabo, abre el botiquín y coge la botella con pañuelos de cloroformo. Llena la regadera de agua. Cierra el desagüe con el tapón y abre el grifo. En el primer piso, juega con la cabeza de payaso, el juego es una especie de Don Simón, debes repetir los movimientos que hace el payaso.

Una vez se abra la puerta de la cabeza de payaso te recibirá Pincho Villa, debes dormirlo con cloroformo en el momento en que deja se quita la nariz para empolvarse. Coge el globo, el pincho y el guante y llénalos de helio en el tanque.

En el Climatrón utiliza el pincho como manivela y obtendrás calor, ahora podrás coger el cofre de la pecera de la piraña. Ábrelo, coge la llave. Vuelve al Climatrón y colócalo a temperatura fría. No te olvides del pincho.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Labores Dignas De Un Mirmidon

Como las hormigas, al terminar el día de duro trabajo, en que cada una ha desempeñado diligentemente su tarea, se dirigen al unísono a un punto central, el hormiguero, y reposan antes de retomar su responsabilidad, así se concentran los Maniacos del Calabozo mensualmente en estas páginas.


Might and Magic VIII

Might and Magic VIII

Y a fe que son muchas y variadas las hazañas que esperan ser acometidas por tan osadas hormigas, por lo que no ha de ser desdeñable aplicarles la designación, en el sentido más positivo que se pueda imaginar, de Mirmídones. Asísteme, memoria, a fin de que no deje ninguna de las aventuras fuera de mi relación.
Allí se nos ofrece a la espada la saga de «Might and Magic», cuyo exponente en vigor, su séptima entrega, con el título de «For Blood and Honour» supone un buen número de horas de gestas si hemos de desentrañar el misterio de las tierras de Erathia. En breve, supongo que tan pronto como se traduzca, tendremos entre nosotros la octava parte, «Day of the Destroyer», de temible título. Y aún continúa como alternativa de entretenimiento la sexta parte.
A la espada y a otro tipo de armas, incluso la mandíbula, se ofrece la aventura de «Planescape: Torment», que transcurre en varios de los planos que configuran el original universo. Os recuerdo que, por desgracia, el juego no ha conocido de traducción a español, y su gran número de diálogos hace deseable un mínimo desempeño en inglés (o bien, técnicas avanzadas como la descrita hace dos meses). Juegos con un sistema similar son «Fallout 2» y «Baldur's Gate». De momento, porque sus creadores prometen sacar alguno más por el estilo, como «Baldur's Gate II» o «Icewind Dale». Por cierto, ¿qué pasa con «Tales of the Sword Coast», prolongación de escenarios del primer «Baldur's Gate»?

Completemos la visión del horizonte próximo con otra serie de nombres de los que suenan, algunos desde hace tiempo, como de próxima aparición en este género: «Wizardry VIII», «Neverwinter Nights», «Ravenant», «Arcanum», «Summoner», «Arcatera», «Dungeon Siege»... ¿Suena bien, verdad? Ya veremos en qué queda todo.
Y ahora, callando, os cedo sin más el turno.

OTROS MANIACOS

Samuel Santana, desde Las Palmas de Gran Canaria, nos plantea sus problemas con «Fallout 2», al que ya anticipo que califica como "pasadota de juego" y le otorga los seis puntos de este mes. Pues bien, Samuel ha llegado a la ciudad de New Reno, verdadera Las Vegas de este mundo postatómico que hemos de explorar en el juego. Como es sabido, la lacra del delito organizado ha sobrevivido al holocausto, y las distintas familias mafiosas batallan por el control de esta ciudad. Una de ellas, la Mordino, se dedica a la síntesis de drogas, en unos laboratorios camuflados como establos al Norte de la ciudad. El diseñador es un mequetrefe que responde al nombre de Myron, al que incomprensiblmente Samuel quiere unir a su grupo de aventureros.
Dicho grupo, nos cuenta, está integrado por Sulik el indígena, Vic el comerciante, Marcus el supermutante y Cassidy, barman de Vault City. Y la pregunta —queja— es cómo incorporar a Myron al grupo sin abandonar a otro de los compañeros. Pues bien, lo cierto es que el número máximo de acompañantes del protagonista depende de su nivel de carisma, y me parece recordar que no puede superar los 4. Por tanto, ya estás en el máximo, y la única solución es abandonar a uno para coger a otro. De ahora en adelante, la cuestión no es cómo incorporar más gente, sino tratar de que te acompañen los mejores. Y sobre esto se puede decir mucho y cada uno tendrá su propia opinión. Yo sólo diré que a la hora de la verdad, lo que cuenta es el combate cuerpo a cuerpo, y en ese momento sólo uno de tus actuales acompañantes valdrá la pena.

CalabozoLISTA

Se mantienen las preferencias un mes más, sin variaciones de entidad respecto al anterior. «Baldur's Gate» y «Might and Magic VII» se mantienen a gran distancia de sus acompañantes en nuestras preferencias. Como también se mantiene «Baldur's Gate» lejano de su compañero de glorias. Sigue, pues, aferrado firmemente al trono. Y si «Planescape: Torment», que reaparece en la lista, no ha podido arrebatarle el liderazgo, habrá que ir pensando en que allí se mantendrá hasta la llegada de su segunda parte. Completan la Calabozolista «Fallout 2» y «Ultima VIII», que parece haber aprovechado la aparición de «Ultima IX».

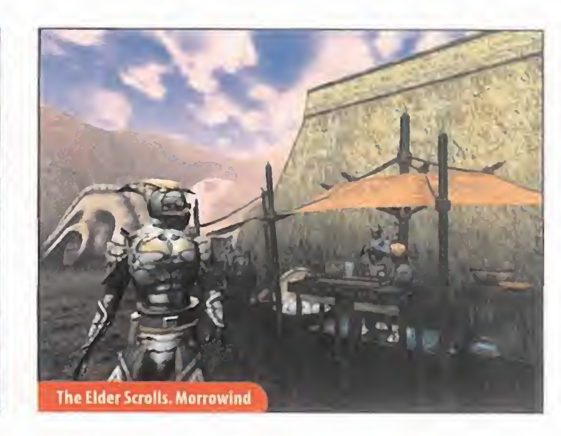
Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Might and Magic VII: For Blood and Honour
3.-	Fallout 2
4.-	Planescape: Torment
5.-	Ultima VIII: Pagan




Might and Magic VIII


Might and Magic VIII


The Elder Scrolls. Morrowind

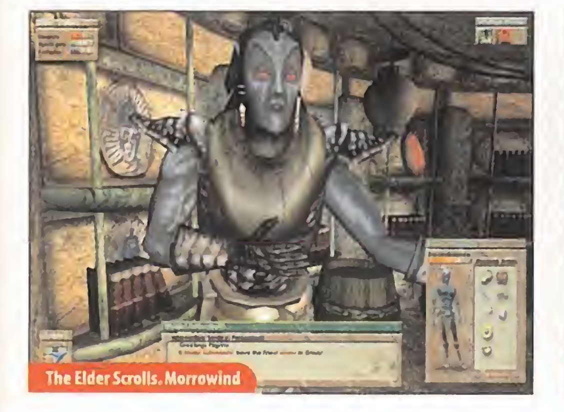
La siguiente intervención nos lleva a Erathia, de la mano de Jesús Gaitán, de Chinchón (Madrid). Hablamos de **«Might and Magic VII»**, en concreto, de la prueba de la Isla Esmeralda. Son varias las cosas que nos son pedidas para llevar a buen cabo el concurso, y hacernos con una fortaleza en tierra firme –y, de paso, con el pasaje en barco a la misma–. La mayor parte de los objetos son bastante comunes y su hallazgo no supone mayor problema al aventurero.

El arco largo es, quizá, la excepción. Y sobre su paradero pregunta nuestro colega. Si te has dado una vuelta por la isla, seguro que has localizado el Templo de la Luna, lugar de poco recomendable visita tras los años de abandono y deterioro a que se ha visto sometido. Una vez atravesada la entrada de grutas se llega a la zona propiamente del templo, en que ya se nota la intervención humana. El templo consta de una amplia nave central, en la que presumiblemente se celebraban las ceremonias, de cuyo fondo salen sendos pasadizos.

Uno conduce a la biblioteca, mientras que el otro lleva a los aposentos de los sacerdotes. Teóricamente, ambas estancias habrían de estar abandonadas, pero no es así. Un villano, Sal Shaktoots, tiene aquí su refugio. Y, además, el arco que buscas, que sólo rendirá una vez visitado el suelo con sus huesos. Una exploración más exhaustiva del templo te llevará a otros objetos.

Ya prácticamente se sumergen los caballos de Helios en el lejano ponto tras su consuetudinario recorrido celeste, no menos exento de peligros que él que espera a los congregados en esta reunión, una vez abandonen el local protector, de lo que precisamente ese punto en el recorrido es señal. Dejemos la perífrasis de despedida: el próximo mes, más.

Ferhergón


The Elder Scrolls. Morrowind


The Elder Scrolls. Morrowind


The Elder Scrolls. Morrowind

Promoción de clases en «Might and Magic VII»

Hace unos meses me refería a la complejidad que tiene la elección de las clases en el penúltimo «Might and Magic VII» si se quiere alcanzar el máximo rango en determinadas habilidades, esto es, ser Gran Maestro en ellas, lo que es muy conveniente en algunas. Por ejemplo, nadie debería renunciar a tener un Gran Maestro en magia del Agua, pues en otro caso pierde el hechizo de Baliza de Lloyd.

Pues bien, para ser Gran Maestro en algunas habilidades, se requiere promocionar de clase respecto a aquella con que se inicia el juego. Y para ello, es necesario cumplir una misión más o menos difícil. Para que podáis planificar mejor la aventura y la elección de personajes, a continuación os cuento las citadas misiones, con una valoración de su dificultad.



Sólo me referiré a las misiones de la Luz, pero pensad que las de la Oscuridad son duales en dificultad.

Vamos ya clase a clase:

- CABALLERO: para promocionar a Guerrero, hay que despejar de sus ocupantes a la Mansión Encantada de los Túmulos.

Para promocionar a Campeón es necesario ganar cinco desafíos de nivel de Caballero en el estadio. La opción de la oscuridad es ser Caballero Negro.

Pues bien, la primera misión es bastante complicada, pues hay algunos fantasmas bastante duros en la mansión. Respecto a los desafíos de nivel Caballero, olvidaros de conseguir vencerlos con menos de un nivel 80. Vamos, que son misiones casi imposibles en cada caso. Pasad de esta clase.

- PALADÍN: para promocionar a Cruzado hay que matar al dragón Wormthrax the Heartless, en Tatalia. Posteriormente, puedes ser Héroe si rescatas a una damisela de la torre de William en Deyja. Los que opten por la oscuridad se hacen Villanos.

Si bien la primera misión es relativamente difícil, quizá la más difícil para la primera promoción de clase, la segunda es relativamente fácil, ya que el entorno para derrotar al tal William permite una victoria sencilla.

- MONJE: la promoción a Iniciado se logra hallando el lugar para la Meditación en los Túmulos de los Enanos, mientras que para llegar a Maestro hay que acabar con el Sumo Sacerdote del Templo de Baa. El lado oscuro nos permitirá alcanzar el grado de Ninja.

Ninguna de las misiones es especialmente complicada. En la primera, lo más difícil es orientarse por las cámaras de los túmulos hasta encontrar la adecuada; en la segunda, el citado Sacerdote es algo duro, pero dista de ser un dragón.

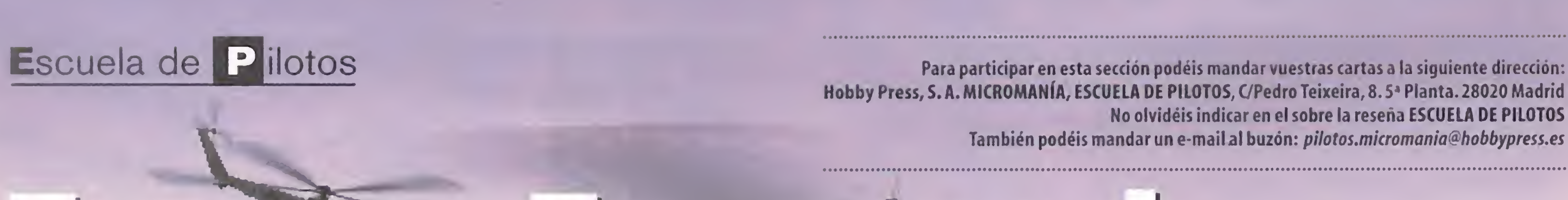
- LADRÓN: la promoción a Bribón se logra al robar un jarrón a tu protector Lord Markham. Para llegar a Espía hay que infiltrarse en la Atalaya 6 de Deyja y hacer que el contrapeso descienda de la parte alta a los sótano. La opción de la oscuridad es ser Asesino.



Ambas misiones son bastante manejables, sobre todo combinadas con el hechizo de invisibilidad. Éste es inevitable en la mansión de Lord Markham, a menos que quieras ganártelo como enemigo. En la segunda misión, lo más difícil es mantener la calma en la sala grande del piso de arriba, entre espíritus, nigromantes y cadáveres, hasta que das con el puente que te lleva a la ubicación del contrapeso.

Por cierto, el Maestro de Ladrones, quien os otorga todas estas promociones, habita en las Alcantarillas de Erathia, aunque no creáis que es fácil encontrarlo.

Antes de agotar todo el espacio con este tópico, mejor postpongamos la descripción del resto de las misiones de promoción hasta una próxima reunión.



Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón: *pilotos.micromania@hobbypress.es*

Enemy Engaged

RAH-66 Comanche vs KA-52 Hokum (I)



Los pilotos de Hokum B siempre harán uso del recurso de la eyección cuando consigamos acertarles de pleno.

El medio donde se desenvuelven los helicópteros de ataque y reconocimiento es altamente activo, cambiante y diverso. La sofisticación, contar con una panoplia de sistemas destinados a la adquisición y seguimiento de objetivos y a la seguridad, es fundamental para estos ingenios. Con el tiempo se han ido haciendo más numerosos. Pero también se han desarrollado sistemas integrados que sintetizan la información para que ésta sea más fácilmente perceptible por el piloto.



Cuando el radar detecta un objeto se inicia un proceso de identificación y el copiloto informa de qué ve y en qué punto.

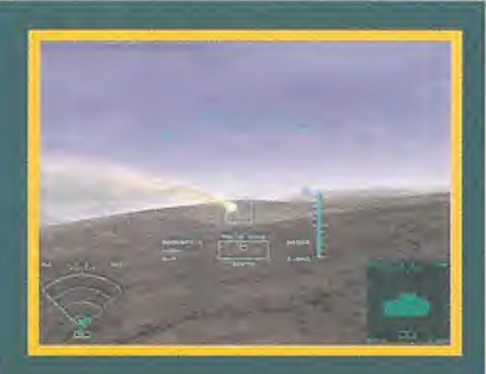
Sistema de adquisición y tácticas

La extremada diversidad de situaciones para las que son diseñados los helicópteros, bien como apoyo a las tropas de tierra o como plataforma de armas por sí mismas, han hecho necesaria una reciente innovación en las tácticas de combate, utilizando la aviónica y las particulares características de vuelo que poseen. En «Comanche vs Hokum» se ha hecho un gran esfuerzo por representarlas y, aunque es imposible profundizar en todas, vamos a tratar de sintetizar las más comunes y relevantes a la hora del combate en esta primera entrega de Escuela de Pilotos para este programa. El manual ofrece extensa información sobre los sistemas y simbologías en la adquisición, seguimiento y disparo de objetivos con las diferencias entre cada máquina y el armamento que portan. Aunque ambos aparatos son muy diferentes, la combinación de TV-radar-infrarrojo viene a presentar en las pantallas multifunción (MDF) una información bastante parecida, sino idéntica.

OJO AVIZOR

El Hokum dispone de tres sistemas de adquisición y seguimiento de objetivos. El radar puede ser utilizado en modo aire-aire o aire tierra, pero el EOS es el más eficaz, e integra los sensores de observación por infrarrojos (FLIR) y de una cámara de TV (LLTV) más un radar de designación y un telémetro láser. Éste es el que viene activado por defecto. Por último, cuenta con un visor integrado en el casco (HMS) con el que puede guiar el armamento ópticamente. El Comanche también tiene tres sistemas de concepción simular a la de su homónimo, pero de distinto funcionamiento. Tiene un radar de dirección de tiro o FCR sobre el rotor, que es usado para objetivos aéreos o terrestres. De forma integrada funciona el TADS, con los sensores infrarrojos del FLIR, y de cámaras de televisión diurna DTV, además de un sistema láser de designación y telemetría. Por último, dispone del HIDDS, un avanzado sistema visor en el casco y es el que está activado por defecto. El hecho de que existan tantos tipos de sistemas cuando cada aparato dispone de un modo integrado en el que funcionan todos los sensores responde a varias razones. En ocasiones se necesita discriminar unos tipos de otros objetivos –por ejemplo, activando el radar para objetivos aéreos–. También, el uso exclusivo de los sistemas pasivos –infrarrojos– pueden ayudar a permanecer furtivo. Y, por último, la durabilidad es otra razón, ya que si los impactos provocan daños en unos sensores puedan usarse otros.
En ambos aparatos para interpretar los instrumentos es ineludible un vistazo al manual, sobre todo en lo referente a la simbología de las pantallas para representar cada tipo de objetivo.
El simulador nos da la opción de fijar el blanco en el centro de la

No es posible concebir un helicóptero de ataque monoplaza dada la dificultad que supone toda la estresante carga de tareas entre instrumentos y sensores sin descuidar el propio control del aparato



Pánico en el aire

Recuerda siempre, cuando empiecen a zumbar las alertas de misiles en aproximación, que los dos aparatos contemplados en este programa de Razorworks tienen eficaces sistemas de contramedidas y de durabilidad gracias a que disponen de un fuerte blindaje y de sistemas electrónicos vitales con redundacia –circuitos alternativos–. El pánico en esos instantes puede llevarte a meterte en la boca del lobo o a que te estrelles, y no es difícil. Lo primero es determinar la procedencia de la amenaza, y hacer uso de la contramedida adecuada. Después, una buena maniobra, aunque los helicópteros sean bastante lentos en comparación con un misil, puede hacer que éste pierda el blanco. De nuevo, el terreno puede ser una solución. Pon tierra de por medio y podrás volver a casa de una pieza. Quizá puede resultar adecuado, aunque no es "legal", pulsar la tecla de "pausa" y pensar unos instantes qué hacer.
En caso de ser alcanzado, lo más probable es pierdas alguno de los sensores o que se vea dificultada la utilización de las armas. Generalmente, necesitarán alcanzarte más de una vez para conseguir el derribo e incluso en ese caso tienes dos opciones dependiendo de qué aparato estés pilotando. El Comanche dispone de un sistema de extinción de incendios y el Hokum B incorpora un sistema de eyección. Aprende bien cuáles son las teclas correspondientes con estas funciones, porque no tendrás mucho tiempo para buscar en el teclado.



La noche y el mal tiempo no es problema. Además del visor nocturno, el Hokum tiene hasta un parabrisas que puedes poner en marcha.



Esconderse detrás de un obstáculo entre el tú y el objetivo es una táctica básica en las escuelas de todos los ejércitos.

Los dos aparatos contemplados están muy equilibrados en sus prestaciones y sofisticación, pero en el manejo de las de armas y del propio helicóptero se revelan diferencias importantes de concepto y en el "estilo" de ambas tecnologías



Los soldados pertrechados con SAMs portátiles son verdaderas amenazas, ya que suelen situarse ocultos.

pantalla –como si lo siguiéramos con los ojos– ya que los dos aparatos tienen un visor en el casco. Pero se nos antoja poco fiable, puesto que no es difícil perder la referencia de orientación y rumbo del helicóptero. Es más aconsejable desactivar la cabina, ya que no será necesario tener que "mirar hacia abajo" para consultar los MDF y tener más campo de visión.

TRINCHERAS EN EL AIRE

Una vez se rebasan las líneas enemigas hay que cuidar mucho el enmascaramiento, puesto que detrás de cualquier colina puede estar esperando una batería de SAM o de artillería. Volar bajo y muy atento a las alertas de radar puede dar un par de segundos más en el tiempo de reacción vitales para efectuar una maniobra de evasión y hacer uso de las contramedidas. Algo recomendable al empezar es automatizar las labores de contramedidas –los dispensadores de chaff y bengalas– al copiloto y en general todas aquellas tareas secundarias que se puedan delegar. Al aproximarse al sector del objetivo en una misión de ataque o apoyo el piloto siempre ha de realizar una mínima evaluación de la orografía del terreno para buscar la posición de tiro y penetración idónea. El mapa cenital de navegación es un instrumento muy adecuado para este propósito. Después, el vuelo en estacionario, es un recurso muy valioso para disparar y esconderse. Las misiones que podemos llevar a cabo son muy diferentes dada la versatilidad de los helicópteros en cuestión la selección del armamento está automatizada por lo que recordemos que pulsando "Mayúsculas + 6", 7 u 8 se obtienen las diferentes configuraciones recargando de armas el helicóptero. Esta "trampa" –no abuséis– es un buen método para disponer de un arsenal con el que estudiar y personalizar las tácticas de ataque.
Cabe mencionar algunas particularidades de cada helicóptero que pueden llegar a tener en plena batalla. El Hokum es más fácil de volar, al no estar afectado por el efecto par-motor, razón por la que es aconsejable que los menos experimentados inicien sus andaduras en una campaña con el helicóptero ruso. Esto es posible gracias a la a la configuración de su rotor principal con dos discos coaxiales de palas contrarrotativas. Sin embargo, posee otras desventajas frente su rival. Por ejemplo, su devastador cañón está situado en un lateral y tiene muy poca movilidad. El Comanche tiene un cañón de menos calibre, pero está situado en una barqueta móvil bajo el morro y funciona en combinación con el HIDDS apuntado automáticamente hacia el objetivo.
En lo que respecta al control de vuelo puede decirse que poco tiene que ver un helicóptero con otro. En pocas palabras, podemos decir que el modelo ruso es más fácil de pilotar y que el modelo norteamericano es superior en el armamento y, por supuesto, en las capacidades de furtividad frente al radar.
El mes que viene entraremos a detallar los efectos aerodinámicos que caracterizan el vuelo en los helicópteros. También haremos un repaso por las campañas y su evolución en este magnífico simulador de Razorworks.

S.T.M.



Hellfires en LOBL y LOAL

Una de las características del Comanche que más ponen de manifiesto la necesidad de utilizar el terreno como cubierta son los dos modos de disparo que pueden realizarse con los misiles contra carro AGM-114 Hellfire. Estos sistemas se diferencian básicamente en que el objetivo puede ser designado antes o después del lanzamiento, y en la trayectoria que describe el misil hasta llegar al blanco.
- Para variante LOBL es esencial que el sensor del helicóptero esté en línea directa con el objetivo sin que exista entre ambos un obstáculo físico, como un montículo de terreno. Si la variante del Hellfire es la que utiliza un buscador de radar después de ser lanzado, no es necesario seguir apuntando. Una vez el objetivo está en el rango adecuado, el marcador del objetivo indica que es válido y el misil está listo.
- El modo LOAL requiere más precisión, pero permite sustraerse del fuego de respuesta. Este modo debe ser restringido a determinadas situaciones, ya que disminuye el rango efectivo del misil (entre 1,5 y 5 Km). El blanco debe estar comprendido en todo momento en una gran caja de designación, pero no es necesario que exista una línea directa entre el sensor y el blanco. El misil al ser lanzado describe una parábola elevándose hasta unos 300 m para precipitarse después sobre el blanco que ha sido iluminado. Utilizándolo detrás de una elevación del terreno difícilmente podremos ser abatidos por los vehículos que se sitúen al otro lado.





Por Santiago Erice

LOS ESPECIALISTAS

Las nuevas canciones de Los Especialistas ya suenan en los chiringuitos de las playas, en las radio fórmulas, y en general, en aquellos lugares donde aprieta el sol veraniego. Su disco más reciente, titulado «Mundo Verbena», ya se puede adquirir en las tiendas.
Esta banda zaragozana, cuya carrera musical ha estado marcada por los altibajos, fue pionera en España en la práctica de ese híbrido que ha terminado por llamarse mestizaje. En su caso, el pop y el rock se unieron –y se unen– con sonidos caribeños o africanos cuando la industria todavía no había aceptado la etiqueta.

Mundo verbena

Cosas de adolescentes







«Menos es Más» es una película que trata de cosas de adolescentes. De amigos con la cabeza puesta en el sexo en vez de en los estudios, por ejemplo. De tácticas para ligarse a la chica que quita el sueño (esa misma en la que estabas pensando, la que nunca nos hace caso).
Comedia dirigida por Pascal Jongen e interpretada por Sergio Peris-Mencheta, Vanessa Sáiz y Elsa Pataky, «Menos es más» es una alternativa veraniega y comercial a series como «Al Salir de Clase». Sin más aspavientos, sin más pretensiones, sin misterios ni oscuranteces.

El inferno



HAMLET

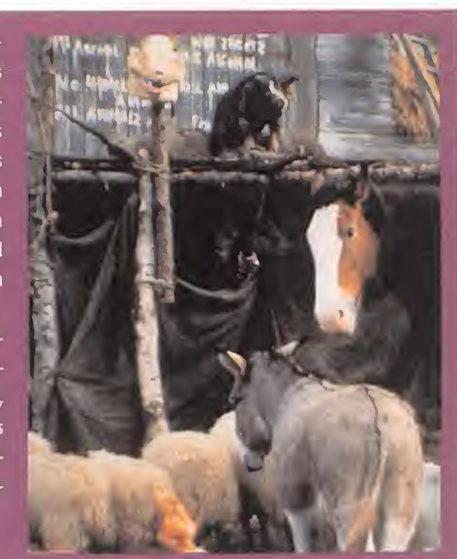
Ya está en el mercado «El Inferno», el disco del 2000 de Hamlet. Muchos decibelios para atronar en el ambiente; descarga de rock duro, sonidos industriales, muro de guitarras enloquecedoras. Once canciones de atmósferas opresivas, cegadoras y atrayentes. Y detrás del grito y del ruido obsesivos, melodías y ritmos que se instalan en el cerebro con tanta fuerza como una garrapata en la piel de un perro.
El heavy de Hamlet vuelve a buscar nuevos caminos expresivos –ya van para diez los años que han pasado desde que se editara su primer mini-elepé–. El sonido del grupo madrileño siempre ha dado muchas vueltas: desde el hard rock más clásico hasta la influencia de bandas como Pantera, desde el trash a las referencias al rap. Por encima de aciertos y errores son inquietos, y huyen de la repetición como de la peste.

REBELIÓN EN LA GRANJA



Una fábula sobre la revolución

Para denunciar los crímenes del stalinismo, George Orwell escribió en los años cuarenta «Rebelión en la Granja», la historia de la revolución de los animales que finalmente acaba devorando a sus hijos en forma de dictadura. Ahora, John Stephenson ha transformado el relato en un largometraje con bastante fidelidad al original, salvada sea la licencia de un final más optimista.
Con el antecedente de la deliciosa «Babe, el Cerdito Valiente» todavía en la memoria, nos llega «Rebelión en la Granja», aunque, en el caso de la película que nos ocupa, con una mayor carga de sátira política, y la ventaja del espectacular progreso de las técnicas de animación.





Cuando los vegetales piensen



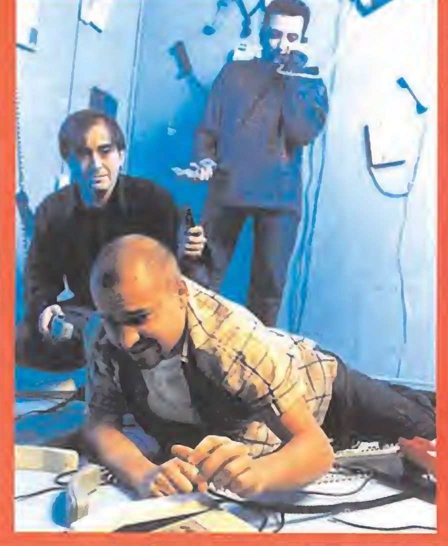
HAREH LAREH

Con el nada desdeñable apoyo de una multinacional detrás, Hareh Lareh compite en el mercado discográfico local con un álbum de imaginativo título: «Cuando los Vegetales Piensen». Y si los vegetales adoptan mil y una formas y colores con el verde como elemento común; también el pop de Hareh Lareh se disfraza de muchas maneras, aunque con una melodía pegadiza como nexo de unión. Trío originario de Granada, en las canciones de Hareh Lareh se puede reconocer el lado más melódico y blandito de The Beatles o The Crowded House, pero también es posible hallar sucias distorsiones de guitarra, y no hay prejuicios a la hora de no contar con la letra y quedarse en el instrumental. La propuesta de Hareh Lareh es un recorrido por algo llamado pop.

Hello & Say Goodbye

En Valencia coincidieron un español, José Luis Macías, un alemán, Jorge Pruess, y un inglés, Chris Alavoine. ¿El comienzo de un chiste? No, el comienzo de un grupo llamado Eleven Sometimes que ya cuenta con un CD en el mercado, «Hello & Say Goodbye», y una canción de éxito, «Lennon».

Al trío le une el pop. Sus composiciones, interpretadas en inglés, beben de fuentes a las que la historia del siglo XX ha puesto nombres como beat, glam o folk. Los discos de gente como David Bowie, The Beatles, Crowded House, Simon & Garfunkel, han sonado, con seguridad, en sus aparatos reproductores de música. La armonía de voces masculinas y la sencillez pegadiza de unas melodías son sus principales armas.





ELEVEN SOMETIMES

La alternativa europea a la animación americana

No sólo los americanos son capaces de gastarse mucho dinero en filmar películas de dibujos animados. Los europeos se han gastado en adaptar la novela «Historia de una Gaviota (y del Gato que la Enseñó a Volar)», escrita por Luis Sepúlveda, una cantidad superior a los mil millones de pesetas. Y los resultados de la inversión se están viendo en las taquillas: un éxito.

«Historia de una Gaviota (y del Gato que la Enseñó a Volar)» es una película de aventuras dirigida por el italiano Enzo d´Alò, que promociona la ecología, la solidaridad y la amistad. El ave huérfana y el minino que la adopta corren divertidas aventuras en este largometraje, desde la promesa que arranca al gato una madre moribunda para que se ocupe de educar a su hija, hasta la lucha contra los ratones que quieren salir de las cloacas y ocupar la ciudad. Una fábula que entretendrá por igual a niños y grandes.

HISTORIA DE UNA GAVIOTA



SOUTH PARK: MÁS LARGO, MÁS GRANDE Y SIN CORTES



A los personajes de animación creados por Trey Parker les encanta contar chistes de "caca, pis y culo". A estos gamberros les gusta colarse en el cine para ver películas sólo aptas para mayores y son capaces de montar una guerra entre Estados Unidos y Canadá por cualquier cosa.

Sinceramente, si crees en las cosas que dan auténtico sentido a la existencia humana (la censura, la familia, la televisión, el patriotismo, la buena educación, los políticos), las que nos diferencian de los seres irracionales (la guerra, los tacos, las relaciones internacionales, la religión), entonces no vayas a ver «South Park: Más Largo, Más Grande y Sin Cortes». Si caes en la tentación, cometerías el mayor de los pecados: morirte de risa.

Los dibujos más gamberros y corrosivos



CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Manana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVO CENTRO
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 NUEVO CENTRO
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 NUEVO CENTRO
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pª de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



intel. Authorized Solution Provider For 2000

GARANTÍA 1 AÑO



Conexión a Internet y Zona de Juegos

TECNOwave OFFICE
SVGA RIVA TNT 16 Mb
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 10,2 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows ´98
Celeron 566 MHz. **154.900**

TECNOwave GAMERS
SVGA Voodoo3 2000 AGP
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 10,2 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows ´98
Pentium III 733 MHz. **189.900**

ALTAVOCES PRIMAX ACOUSTICS

200S 4.990
300S 6.990
500S 8.490

CD-R VIRGEN 74´ BULK

~~175~~ 125

CD-RW HP 9310i IDE


~~52.900~~ 49.990

MAXI SOUND FORTISSIMO
~~9.990~~ 8.990

RATÓN MICROSOFT INTELLI EXPLORER PS2/USB

~~10.990~~ 9.990

SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)

9.990

SVGA ATI RAGE FURY PRO 32MB VIVO


~~32.990~~ 25.990

WINTV USB
~~17.490~~ 14.990

ACT LABS RS FORCE
24.990

GRAVIS DESTROYER
~~3.990~~ 2.990

GRAVIS GAME PAD PRO

4.990

GRAVIS X-TERMINATOR

~~9.990~~ 6.990



GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD DIG/USB
5.990

INTERACT PC POWERPAD PRO MAKOPAD
4.990

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

2.990

THRUSTMASTER TOP GUN

~~5.990~~ 2.990

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto.

EXIT



www.centromail.es

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

~~7.990~~ 6.990

ALL STAR TENNIS 2000

~~5.995~~ 5.495

DAIKATANA

~~7.995~~ 7.495

DELTA FORCE 2

~~7.450~~ 6.995

DEVIL INSIDE

~~7.450~~ 6.995

DIABLO II

~~6.995~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

EL GRAN HERMANO
~~2.595~~ 2.495

EURO 2000
~~5.990~~ 5.495

EVERQUEST + THE RUINS OF KUNARK

~~7.995~~ 7.495

EVOLVA

~~7.990~~ 7.495

F1 2000

~~5.990~~ 5.495

GROUND CONTROL

~~6.995~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

FINAL FANTASY VIII

~~7.995~~ 7.495

GUNSHIP!

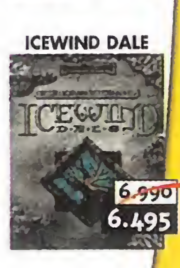
~~7.995~~ 7.495

HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO

~~6.995~~ 4.995

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

~~3.995~~ 3.695

ICEWIND DALE

~~6.990~~ 6.495

IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES

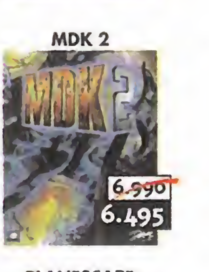
~~6.990~~ 6.495

LEMMINGS REVOLUTION

~~7.995~~ 7.495

LOS SIMS

~~6.990~~ 6.495

MDK 2

~~6.990~~ 6.495

MESSIAH

~~7.990~~ 7.495

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2

~~6.990~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

MOTOCROSS MADNESS 2

~~6.990~~ 6.795

NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000

~~6.990~~ 6.495

NOX

~~6.990~~ 6.495

PLANESCAPE: TORMENT

~~7.990~~ 7.495

POMPEYA

~~7.450~~ 6.995

SHOGUN: TOTAL WAR

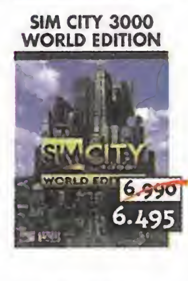
~~6.990~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

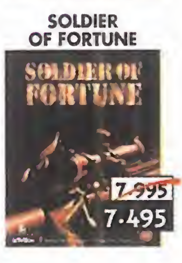
QUAKE III ARENA

~~7.995~~ 7.495

RAYMAN 2

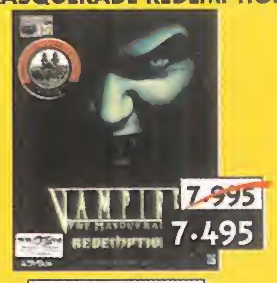
~~5.995~~ 5.495

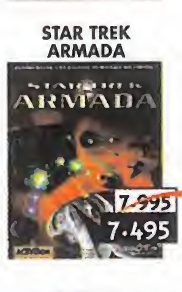
SIM CITY 3000 WORLD EDITION

~~6.990~~ 6.495

SOLDIER OF FORTUNE

~~7.995~~ 7.495

SOULBRINGER

~~7.490~~ 6.995

VAMPIRE, THE MASQUERADE REDEMPTION

~~7.995~~ 7.495
TRADUCIDO CASTELLANO

STAR TREK ARMADA

~~7.995~~ 7.495

STAR WARS: FORCE COMMANDER

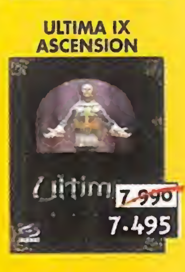
~~6.990~~ 6.495

STARLANCER

~~7.990~~ 7.495

TIME MACHINE

~~7.450~~ 6.995

ULTIMA IX ASCENSION

~~7.990~~ 7.495

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 31 de agosto.

EXIT

Hace 10 años...



En el número 29 de la Segunda época de Micromanía, presentábamos en portada «Lorna», una inolvidable aventura. También incluíamos en ese número todos los mapas de «Regreso al Futuro II» y el adelanto de cómo iba a ser la segunda parte de «Gremlins». En el apartado de reportajes, un extenso informe de la, entonces, revolucionaria consola de Sega, Mega Drive que tantos momentos buenos nos ha hecho pasar desde entonces. Como colofón a este inolvidable ejemplar, nada mejor que hacerlo con la guía completa de «Midnight Resistance» y la inauguración de una nueva sección dedicada que, aún hoy, sigue fiel a sus seguidores.

¿Cuál... será el camino que seguirá Sony para responder a las numerosas críticas que están acompañando a los juegos para PlayStation 2?

¿Cómo... hay que decirle a las distribuidoras que traduzcan TODOS los juegos?

¿Cuándo... veremos por fin «Blade», ahora que parece más cerca que nunca?

¿Qué... razones tienen las compañías para hacer las cosas deprisa y mal?

LO peor DEL MES



El nefasto trabajo que ha llevado a cabo Blizzard con el servidor de Battle.net europeo. Y cuando decimos servidor, es porque es así... un sólo ordenador para toda Europa, lo que provoca constantes caídas y continuo lag, lo que sumado al problema de programación que tiene el juego, el cual satura la memoria del PC haciendo que cuando la pantalla se llena de enemigos o entramos en un escenario recargado se quede la acción congelada, hace casi imposible jugar online. Esperamos que solucionen en breve este problema pues, en comparación con los servidores de América del Este y América del Oeste, las cosas distan un mundo, ya que la conexión en estos es nítida y sin problemas.

El juego perfecto

Ha sido masiva la respuesta obtenida al llamado que hicimos el mes pasado acerca de cuál sería el juego perfecto para vosotros. Muchas cartas y correos electrónicos nos han llegado a la redacción, unos con las ideas muy claras y otros un poco más indecisos. Este mes os ofrecemos las que nos han parecido más interesantes. Seguimos esperando vuestras misivas a ver si conseguimos entre todos, hacer el juego perfecto.

"Mi juego perfecto sería un juego en el que tendrías que vivir el día a día de una persona, que serías tú. Una simulación de la vida pura y dura, desde el nacimiento hasta la muerte. El tiempo transcurriría similar a la realidad, pero bastante más rápido, para evitar que el juego se haga demasiado largo. Podríamos escoger entre tres épocas: la prehistoria, la actualidad y el futuro, pudiendo vivir cada una de estas vidas sólo una vez. Por supuesto, sería un juego completamente online, donde la gran mayoría de personajes que te encontrases serían personas de verdad.

Tendríamos sólo una ciudad, pero sería inmensa. Una ciudad sólo si se tratase de la actualidad y del futuro, ya que en la Prehistoria muchas ciudades no había... La época prehistórica sería un reto, ya que sería interesante ver cómo se las apañaban en esa época. La actualidad serviría para tener otra vida; y el futuro para soñar e imaginar cómo vivirán nuestros descendientes.

Una visión del juego configurable (se podría escoger entre primera y tercera persona), y los diálogos serían o hablados (mediante un micrófono) o por escrito (mediante un teclado). Nacerías en una familia que podría ser, o de personas humanas de verdad, o de bots. Para ser padres, se tendrían que pasar unos tests o pruebas, ya que si naces en una familia en que los padres te maltratan o no te cuidan, fastidiaría el juego.... aunque ahora que lo pienso, le daría un toque de realismo tremendo.... bueno, aún habría que ver qué opción escoger...;

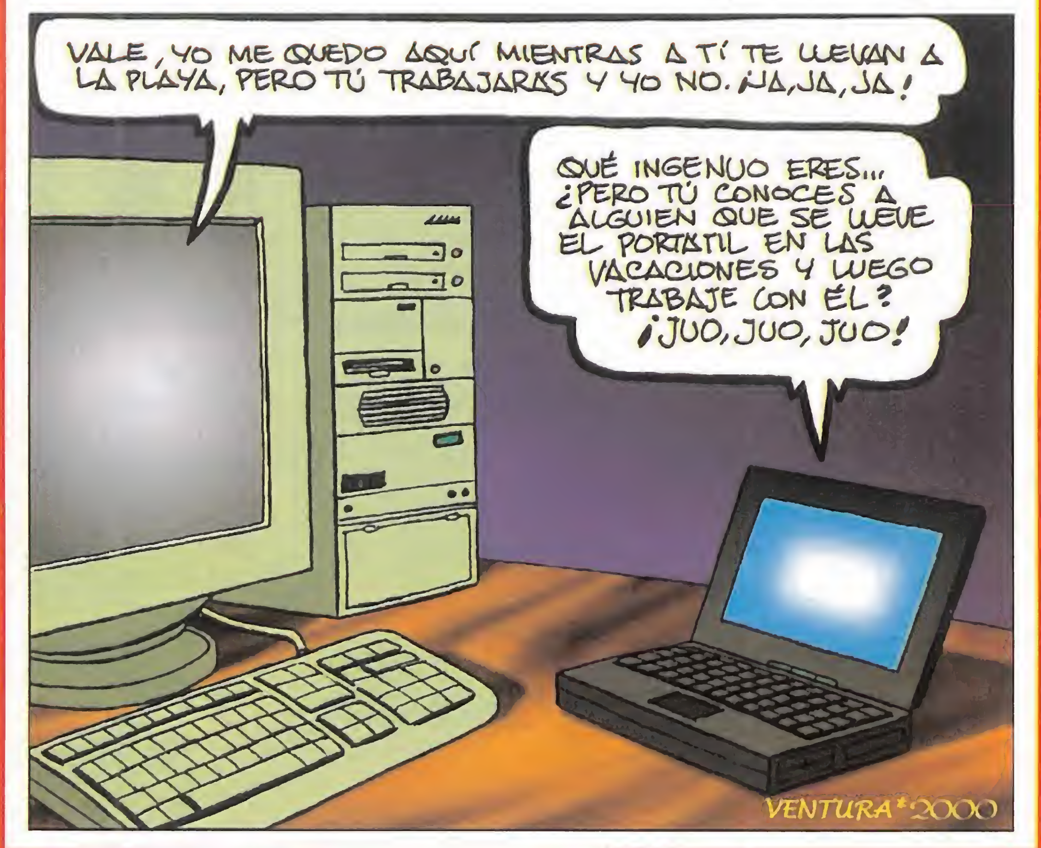
La vida hasta los 10 ó 12 años (cuando uno ya es consciente y puede empezar a tomar decisiones...) sucedería bastante más rápida, pero a partir de esa edad (o un poco más) el tiempo transcurriría como la haría hasta la muerte. Una vez mayor de edad, ya podrías tomar tus propias decisiones importantes, pero como en la vida, estarías sujeto al azar en cuanto a la muerte. Me refiero a que en cualquier momento y debido a, por ejemplo, un accidente de tráfico, puedes morir, y el juego se acaba. Igual que la vida real. El lema podría ser: "Así es la vida".

Tendrías un trabajo, una familia, dinero... para mí sería completamente alucinante. Aunque si por el contrario te dedicases a hacer el vago por la vida, pues te encontrarías en la miseria.

El juego saldría para PC, y también para las consolas con capacidad para Internet: Dreamcast, Dolphin, PlayStation2 y X-Box. Y como característica común, todos los jugadores se encontrarían en la misma ciudad, jugasen desde la plataforma que jugasen. Asimismo, podrías charlar con alguien que está jugando desde Dreamcast (y tú desde la Dolphin), o contactar con alguien que juegue desde un PC.

Humor

por Ventura y Nieto



EL SECTOR CRÍTICO. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª planta. 28020 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

El idioma estándar sería el inglés, pero se habilitarían una gran cantidad de barrios para las personas que compartan una lengua (sólo se haría con las más importantes). Por ejemplo: el barrio alemán, el barrio español...
Un entorno gráfico en completas 3D, con una interacción TOTAL con los objetos que te encontrases.
Se instalarían tres grandes servidores: uno americano, otro europeo y uno asiático. Y cada uno de ellos tendría subdivisiones en los países y/o regiones más importantes.
Los escenarios se cargarían desde el CD, para evitar problemas. Y en cuanto a los requisitos, serían bastante bajos, importando sólo la jugabilidad, aunque vaya en detrimento de los gráficos. Me explico: si los requisitos mínimos fueran un P200 con 32 MB de RAM y una tarjeta gráfica de 4 MB y una persona estuviera jugando con un P233 con 32 MB de RAM y una Voodoo, pues aunque los gráficos fueran penosos, esa persona disfrutaría de la misma jugabilidad y suavidad que el que juega con su flamante PIII a 700 MHz con una GeForce 2.
El juego costaría unas 8 ó 9 mil Pesetas, y por supuesto tendría el sistema anti-copy más novedoso del momento (odio a los piratas), pero no abría que pagar ninguna cuota por jugar online, como pasa con «Everquest». Y una ventaja sería que como aún tardaría mucho tiempo en salir, las líneas de acceso rápido a Internet (cable, ASDL, RDSI, o, como mínimo la tarifa plana) ya estarían bastante implantadas, pues los jugadores no tendrían ni un problema."

Alex Ibars

La pitonisa ONLINE



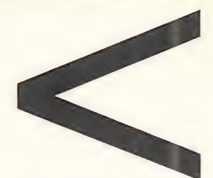
A partir de ahora nos van a poder vaticinar nuestro futuro, podrán echarnos las cartas y aprenderemos cosas sobre el tarot, la magia blanca e incluso rituales, gracias a la nueva página web que se ha abierto.
En www.mifuturo.com todos los interesados en los asuntos esotéricos tendrán la oportunidad de aprender un poco más de este mundo aún por descubrir.
A fin de celebrar la inauguración de la página, los encargados del marketing nos han enviado esta curiosa receta para hacer dinero, con los ingredientes necesarios para llevar a cabo el sortilegio. Ni que decir tiene que lo hemos hecho. ¡Quién sabe! Igual nos llueven las Pesetas.

LAMENTABLE...



Que «The Shadow of Death», la expansión de «The Heroes of Might & Magic III» que contiene el juego original, haya salido en inglés, cuando había rumores de una posible traducción al castellano. ¿No se dan cuenta señores distribuidores que en un juego de estas características es absolutamente necesario entender todo lo que se nos dice? Una pena y, de seguro, una decepción para todos los seguidores de la carismática saga este hecho ciertamente lamentable.

Un rayo de sol





Nunca hubiese imaginado que aquel "largo y ancho mar" del que tanto había oído hablar, de sus epopeyas marinas, de sus piratas y sirenas y sus muchos tesoros escondidos, tuviese tantas tonalidades de azul fundiéndose en el horizonte con un "degradado" más suave y real que el de la mejor paleta de retoque fotográfico del mercado. ¡Bonito de verdad!
Y aquí estaba yo. Quince días de merecido descanso. Mi maravillosa mujer, un robot de cocina con procesador de última generación, preparó las maletas con la misma ilusión que preparó el día de nuestra boda: bañadores de tipo ajustable y herméticos para inmersión del teclado y CPU, filtros solares anti-refracción, toallas y paños suaves para la limpieza exterior e interior, etc., etc., etc., En nuestro primer día de playa nos "embadurnamos" de aceite "3 en 1" para proteger nuestro acabado y no estar expuestos al famoso cáncer de piel ese que tanto nos repiten en los informativos de nuestra hermana "televisión" cada verano, y colocamos las toallas, la mesa portátil, la alfombrilla de los niños y el parasol como si de un "ritual" se tratase. Tumbado ya para empezar a coger "tonalidad" –¡cómo envidio el colorido verde, azul y caramelo de esos chicos y chicas de hoy día!– empecé a "escanear" todo aquel decorado 3D natural a mi alrededor y que llamaba sobremanera mi curiosa atención. A mi derecha observé al típico "cajero-automático-musculitos" de marca y bañador metalizados y presumiendo de billetes, que con voz prepotente pedía una canción en DVD a su fantástica novia, una espectacular "Play 2" de bronceado "negro-tizón" y seductor diseño corporal.
Enfrente, a mis dos vástagos jugando a "enterrar en la playa", lo que consistía en que el mayor cubría de arena a la pequeña "gameboy" hasta conseguir una inmovilización completa sus botones, y dejarla así para no tener que cuidar de ella durante unas horas, o hasta que comenzara a gritar que su cartucho de juego y sus baterías se estaban llenando de arenita de playa. Y a mi izquierda, al "ejecutivo portátil" con su inseparable móvil-mascota a su lado, en un continuo enviar y recibir e-mails y faxes a todos los sitios, en un ininterrumpido y constante multitarea, ante el cuál uno se cuestiona si esto son realmente "vacaciones" o es un espejismo virtual de la memoria RAM para recordarse a uno mismo que ya había comenzado la cuenta atrás en el calendario del sistema y que faltaba poco para volver a esos 11 meses y medio de agotador y monótono trabajo con cientos y cientos de listados escupidos y llenos de datos procesados.
Y así de esta manera, observando y escaneando todo lo "maravilloso y sugerente" del llamado verano, transcurriendo los días de lapsus restantes, como si de un "eterno bucle" se tratara: Cajeros-musculitos de tatuajes metalizados presumiendo de "medidas y anatomía", quinceañeras agendas electrónicas jugando por turnos con paletas de playa, TPV's de luminoso y brillantes displays de colores vendiendo a los "veraneantes" bebidas, cacahuetes, pareos y otros souvenirs, docenas de "guiris" –sin "eñe' en el teclado–, paseando sus "blancos palmitos" por la playa, parejas de computadores "abueletes" de la generación del "286", de monitor rayado y dentadura con huecos de algunas teclas, sumidos en sus viejos recuerdos y contemplando –boquiabiertos de disquetera– lo "avanzados y crecidítos" que son ahora sus descendientes hijos y nietos, cometas voladoras de colores –con cola como los ratones– desafiando la gravedad en un precioso cielo esférico y tridimensional, y allí arriba, iluminándolo todo, uno de los puntos poligonales más brillantes que jamás hubiese podido imaginar, algo que lo llaman "sol".
Sí. Y pasaron los días hasta que el icono de "alarma" dio su aviso. El tiempo de descanso había terminado. Quince días que se habían evaporado como lo hacen las ventanas del sistema operativo cuando se las pulsa en la esquina rápidamente con un "click". Así que lo recogimos todo, los bañadores, cremas y periféricos, y los niños, mi mujer y yo nos programamos el regreso a casa y el consiguiente retorno al esclavo trabajo sistematizado. Dentro de poco todo volvería a su rutina diaria: usuario mirándote y tecleando, ratón de allá para acá y disco dentro disco fuera. Y mientras recordaremos con nostalgia las pasadas "vacaciones de verano" y una canción sonando en nuestros altavoces estéreo que decía algo así cómo: "... Un rayo de sol, Oh, Oh, Oh!".

Rafael Rueda

Odisea

Aventura Gráfica/Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 (300) MHz • *RAM:* 64 MB • *HD:* 350 MB • *Video:* Aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 7.0 a incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Intro: Acción 1
Espacio: Acción 2
F1: Inventario

Una nueva aventura gráfica llegará próximamente a nuestras pantallas, de la mano de Cryo y al más puro estilo «Time Machine». «Odisea» nos presenta la búsqueda incansable que Heritias emprende para encontrar a su amigo de la niñez Ulises. En el camino se cruzará con innumerables personajes mitológicos, algunos con buenas intenciones, y otros con planes maquiavélicos que Heritias debe frustrar.

La demo que os ofrecemos permite jugar la primera parte del juego en el que emprendemos la marcha en la búsqueda de Ulises, debiendo encontrar pistas y descifrando enigmas para levar a buen puerto la aventura.

Se encuentra en Inglés, aunque la versión final se encontrará completamente doblada y traducida al castellano. Como punto reseñable, comentar que para abandonar la demo deberemos pulsar la combinación de teclas Alt+F4, ya que a través del menú la opción todavía no está habilitada.

Aventura/Acción/Capcom/Virgin

DEMO

Dino Crisis

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 (Pentium III) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 1 MB • *Video:* Tarjeta Tarjeta SVGA con 4 MB • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

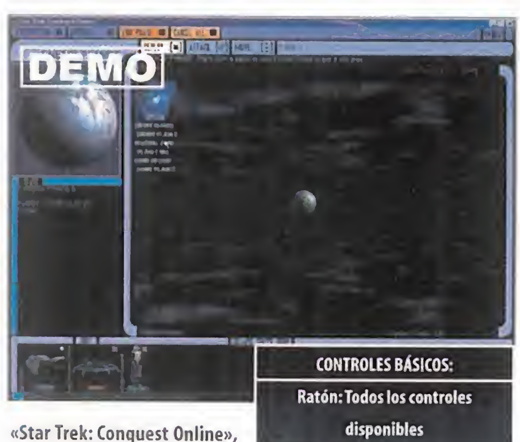
Cursores: Movimiento
C: Disparar
X: Apuntar/Acción
Z: Inventario

Los dinosaurios están sueltos por una isla y debemos detenerlos, pero la tarea no es fácil. Con estos preliminares llega «Dino Crisis», un juego de acción al límite, del que os ofrecemos una demo en la que podréis jugar hasta donde lleguéis, ya que las limitaciones vienen dadas por el tiempo de juego, que en ningún caso podrá exceder de diez minutos. Se encuentra completamente en inglés, aunque en el juego estarán traducidos los textos de pantalla. Os encarnaréis en uno de los miembros de un equipo de asalto cuya misión es destruir los dinosaurios que se acerquen por vuestro lado. Para ello debéis serviros de las armas de que dispongáis y que deberás ir alimentando con la consiguiente munición que recojáis a lo largo del camino. Durante el juego, a parte de munición, encontraréis innumerables objetos que os servirán en determinadas partes del juego.

Star Trek: Conquest Online

Estrategia/Activision

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 90 MHz • *RAM:* 8 MB (16 MB) • *HD:* 23 MB • *Video:* Tarjeta gráfica SVGA • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 7.0 incluidas en el CD) • Conexión a Internet a través de módem.



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

«Star Trek: Conquest Online», es un juego de piezas, al estilo puzzle, con el que puedes jugar a través de Internet. Con las piezas



que poseas deberás construir ejércitos con los que hacer frente al resto de combatientes. Podrás cambiar las piezas con los contrincantes o bien comprar nuevas al principio de la partida.

La demo permite jugar vía Internet con mas jugadores, pero con limitaciones de piezas. Además, te permite jugar los tres tutoriales existentes que te ayudarán enormemente a comprender la mecánica del juego. Basta con tener una conexión a Internet para poder jugar. Una vez puesta en marcha esta conexión, arranca el juego y él sólo se conectará automáticamente al servidor del juego.

Si prefieres jugar sólo, o no dispones de conexión a Internet, también podrás jugar, pero el entretenimiento no será el mismo. Está en inglés.

3D Ultra Pinball: Thrillride

Arcade/Sierra

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 133 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 60 MB • *Video:* Tarjeta gráfica SVGA • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 5.0 (DirectX 7.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

May. derch.: Mando derecho
May. Izq.: Mando izquierdo
Flecha abajo: Sacar bola
Z, /, Espacio: Mover petaco

Divertido como siempre, llega un nuevo juego basado en las tradicionales máquinas de pinball de la mano de Sierra, una nueva entrega de su ya exitosa saga. La demo que incluimos en el CD contiene una parte en la que podréis disfrutar de la última

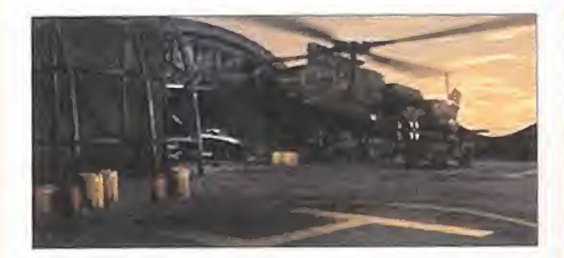


producción de Sierra en este género. La demo que os ofrecemos se encuentra totalmente en español, aunque sólo se permite jugar en un escenario y hasta un límite de puntos cuya barrera se encuentra en los dos millones. En la versión completa podréis disfrutar de varios escenarios, además de poder conseguir puntuaciones más altas.

PREVIEW

Hellfire

Simulador/Hammer Technologies





Parece que en los últimos tiempos empiezan a pisar fuerte los simuladores de helicópteros, por lo que Hammer Technologies no quería quedarse atrás y nos presenta su último producto «Hellfire». Aventura, estrategia, acción y entretenimiento se esconden detrás de este título en desarrollo. Escoged las misiones o campañas en las que queráis veros involucrados en una lucha cruzada sin cuartel y... Por el momento aquí tenéis un avance de lo que pronto podréis ver en vuestras pantallas.

Rol/Aventura/Nihilistics/Activision

DEMO

Vampire La Mascarada-Redemption



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 64 MB • *HD:* 225 MB • *Video:* Aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Este mes obsequiamos a nuestros lectores con la demo de uno de los juegos más esperados de los últimos meses. «Vampire: La Mascarada - Redemption» es un juego de rol lleno de sorpresas y suspense. En esta demo tomamos el control de cuatro vampiros con la misión de escapar del castillo en el que se encuentran atrapados dentro de una mazmorra. La tarea no es sencilla, ya que innumerables guardianes vigilan constantemente para que la huida no sea posible. Las armas y escudos que iremos encontrando a lo largo del camino pueden ayudarnos a conseguir nuestro objetivo. Vigilaremos los puntos de vida de nuestros vampiros para no perder a ninguno en alguno de los enfrentamientos con la guardia del castillo. Así, nos nutriremos de sangre fresca en cuanto tengamos la oportunidad, ya que ello mejorará la vitalidad de los personajes. Se encuentra en Inglés, pero la versión final del juego se encuentra completamente traducida y doblada al español.

PREVIEW

Ultima Worlds Online:Origin

JDR/Origin/Electronic Arts

Dentro de muy poquito tendremos disponible en nuestras pantallas la segunda parte del primer mundo persistente, el que fuera y es «Ultima OnLine». Un ambicioso proyecto del que se espera tenga el mismo éxito que la primera parte, sino más.

Con una tónica diferente al resto de títulos de la saga que conforman los mundos de «Ultima», se presenta «Ultima Worlds Online: Origin», en el que podremos disfrutar desde elementos prehistóricos hasta la futura Britannia.

Por el momento, y a la espera de su lanzamiento, aquí os avanzamos un poco de lo que promete ser uno de los grandes títulos del



2001, año en el que, según Electronic Arts, verá la luz, en un vídeo donde prodréis apreciar la calidad que ya se le está imprimiendo al juego.

OCIO
TITAN A.E.



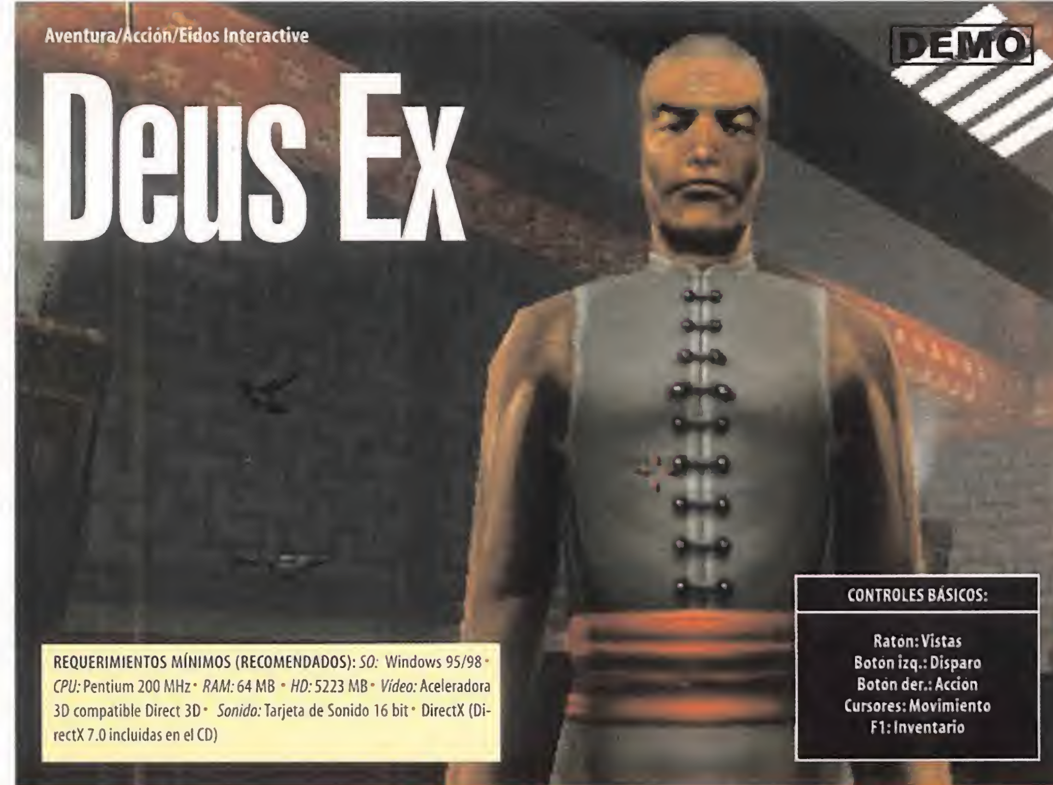
La tierra ha sido destruida por la invasión enemiga, es sólo un recuerdo. Sólo unos pocos se han salvado. Ahora, despreciados por el resto de razas, intentan encontrar un nuevo mundo dónde establecerse. La única esperanza es TITAN. ¿Lo conseguirán?... Mientras sabemos algo más, podéis ir abriendo boca con un trailer de la película que pronto se estrenará.



Aventura/Acción/Eidos Interactive

DEMO

Deus Ex



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium 200 MHz · *RAM:* 64 MB · *HD:* 5223 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct 3D · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Raton: Vistas
Boton izq.: Disparo
Boton der.: Accion
Cursores: Movimiento
F1: Inventario

En esta demo os encarnaréis en el papel de un agente sobrehumano en la lucha antiterrorista. Ahora, con unos implantes tecnológicos, seréis más poderosos, y vuestra misión es acabar con una organización que tiene como objetivo dominar el mundo. Una compleja aventura en la que la investigación y el misterio serán fundamentales para el devenir de la misma.
Podréis jugar una parte del juego en la que deberéis cumplir los objetivos marcados, eligiendo la dificultad del mismo, así como una misión de entrenamiento, que servirá de aprendizaje para aquellas personas que no estén familiarizadas con el manejo de este tipo de juegos. Además, mediante esta misión sabréis las características del personaje, potencial y cualidades que puede desarrollar. Se encuentra completamente en inglés.

MULTIMEDIA

ACTUALIZACIONES

Rollcage Stage II v1.0a

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.0a, con la que se ha conseguido dar soporte completo para las tarjetas Matrox G400, que hasta ahora presentaban problemas en diversas fases del juego.

Descent 3 v1.4

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.4. Con él se han corregido un sinfín de errores muy concretos que sería poco menos que imposible enumerarlos todos, pero a rasgos generales podemos indicaros que con se ha mejorado la estabilidad del servidor del juego, se ha corregido la barra de detalle del terreno, que antes inducía a error al mostrar valores incorrectos y, finalmente, ahora los ordenadores que tengan la memoria justa para ejecutar el juego no sufrirán más problemas al haberse mejorado bastante el rendimiento del mismo con equipos no demasiado potentes.

Need for Speeed: Porsche 2000

Electronic Arts ha vuelto a poner a disposición de los amantes de «Need for Speed: Porsche 2000» un nuevo modelo de la legendaria marca con el que los amantes podrán recorrer muchos kilómetros de diversión. En este caso se trata del Porsche 911 GT3 Cup de 1998, un sucesor del Porsche 911 Carrera Cup (993), con una carrocería basada en el ambicioso modelo 911 Carrera, y modificaciones sustanciales en transmisión, ejes y chasis para conseguir un mayor rendimiento en las competiciones deportivas. Además, incorpora la posibilidad de distintas configuraciones según el terreno de la competición.

Half-Life v1.101

Aunque parezca raro que imcluyamos de nuevo una nueva actualización de «Half-Life», el tema es que responde a que la misma tiene escasos días, y sale a la luz para corregir algunos defectos de la recientemente salida v.1.100, se trata de la versión 1.101. Con esta actualización se corrigen los problemas surgidos con las tarjetas ATI Rage y con la tecnología MMX de que están provistos muchos equipos. También se han corregido ciertos problemas surgidos con el enganche al servidor del juego para modo multijugador, así como algunas mejoras de tipo gráfico que se habían pasado por alto con la anterior versión de actualización.

Dungeon Keeper 2 v1.70

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.70. Es válido para la versión española del juego e incluye soporte para el recién nacido Windows 2000, además de dar soporte a nuevas tarjetas gráficas como Matrox G400. Las mejoras de jugabilidad incluyen la aparición de una nueva criatura, "La Dama", así como de una nueva trampa "Jack in the Box". También disponemos ahora de un nuevo mapa para dos, tres y cuatro jugadores. Y, en general, un sinfín más de nuevas opciones que mejoran considerablemente el manejo y funcionamiento del juego.

Diablo II v1.02

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.02. Con ella se ha solucionado un error que provocaba que dos personajes con idéntico nombre y diferente profesión se borraran. También se ha optimizado el uso de la memoria para evitar que el juego se ralentice después de estar jugando durante un buen rato. Se han corregido los problemas detectados con el acceso al CD de "Jugar". Y a partir de ahora la tecla ESC funcionará correctamente para cerrar las ventanas. El mapa automático ha sufrido modificaciones ya que se dibuja más rápidamente, y ya se cierran los menús de los NPCs automáticamente cuando la situación lo requiere.

TALLER DE JUEGOS

En el directorio "TALLER DE JUEGOS" del CD-ROM de este mes, y a nivel raíz, se encuentran los archivos de ejemplos que han sido utilizados en la sección de la revista que lleva el mismo nombre.

El Programa experto de Contabilidad más fácil de usar



Por sólo **4.995** Ptas. 30,02 Euros

Euro CONTA 2000

Euro Conta 2000

Es un programa sencillo y potente, capaz de resolver la problemática contable y de gestión de profesionales liberales y pequeños negocios.

¡Nuevo, fácil y eficaz!

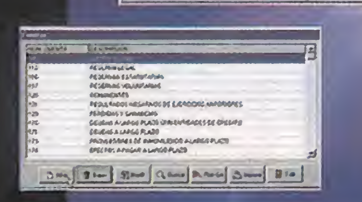




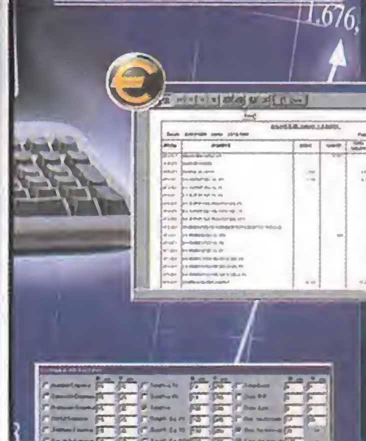
Invierta su dinero en asesoramiento, no en papeleo

Ideal para el hogar, pequeñas empresas y profesionales

No requiere de conocimientos contables







A la venta en todos los quioscos de prensa



Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o por correo electrónico a: pedidos@hobbypress.es

AS GRUPO AXEL SPRINGER



GANADORES DEL CONCURSO SLEEP WALKER

La relación de ganadores del concurso "Sleep Walker es la siguiente:
El ganador del ordenador Athlon es:
Xabier Canal (Repeticiones: 0; Tiempo: 18 min 27 seg)

Los diez ganadores de una tarjeta Diamond Viper II son:
M.Rosas Casals (Repeticiones: 0; Tiempo:18 min 28 seg)
Ricardo Casals (Repeticiones: 0; Tiempo:18 min 59 seg)
Gema Cela (Repeticiones: 0; Tiempo: 19 min 05 seg)
Xavi Prats (Repeticiones: 0; Tiempo: 21 min 17 seg)
Andrés Gálvez (Repeticiones: 0; Tiempo: 21 min 42 seg)
Andres y Félix (Repeticiones: 0; Tiempo: 22 min 29 seg)
Francisco Javier Frutos (Repeticiones: 0; Tiempo: 24 min 34 seg)
Sergio de Calatrava (Repeticiones: 0; Tiempo: 29 min 05 seg)
Carlos Siscar (Repeticiones: 0; Tiempo: 32 min 22 seg)
Killerwolf (Repeticiones: 0; Tiempo: 33 min 45 seg)

GANADORES DEL CONCURSO PC FÚTBOL SELECCIÓN ESPAÑOLA EUROPA 2000

Las siguientes personas son las ganadoras del concurso cuyo premio es una equipación de la Selección Española de Fútbol y un juego «PC Fútbol Selección Española Europa 2000»:

Rolando Hernández Romero. A Coruña
Alejandro Godoy Dámaso. Almería
Enric Mestres Ferrés. Barcelona
Carlos Fernández Olivera. Barcelona
Jonathan Poderoso Martínez. Barcelona
María José Prieto González. Huelva
Fernando Ballón Zapico. Madrid
Miguel Gómez Aguilera. Madrid
Alberto Javier García Fernández. Málaga
José Ángel Bravo Sierra. Vizcaya





GANADOR DEL CONCURSO MILLENIUM RACER

El pasado día 28 de junio se celebró la entrega de la moto Aprilia SR50 al ganador del concurso Millenium Racer de Friendware, publicado el nº 63 de Micromanía.
La entrega se realizó en el concesionario CODISMOTO (de la calle Gandía, 8), en Madrid, y al evento asistieron los representantes de las empresas colaboradoras: Julian Bayón, Teresa Aldama, Virginia Torres y Mª José Olmedo, por parte de Aprilia, Friendware, Cryo y Micromanía, respectivamente. Y por supuesto, el ganador, que en realidad fue una ganadora, María Moriano Negró, que al no poder asistir la recogió en su nombre Enrique Palacios. Desde esta página queremos darles la enhorabuena.
En la fotografía que podéis ver en la parte de arriba, y de izquierda a derecha: Julian Bayón, Director de Marketing de Aprilia, María José Olmedo, Directora de Publicidad de Micromanía, el ganador, Enrique Palacios, Teresa Aldama, Product Manager de Friendware y Virginia Torres, Responsable de Cryo Interactive España.

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!



ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS.

12 números + 3 guías por sólo 7.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue 3 fantásticas guías de tus juegos favoritos. ¡Descubre todos sus secretos!



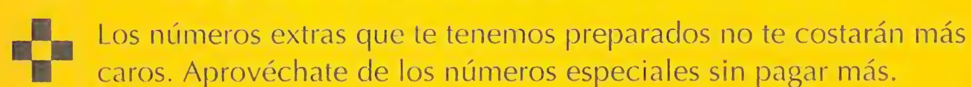


SÚPER DESCUENTO 25%

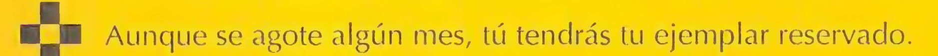
12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además



Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.



Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.



La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

¿QUÉ PREFIERES... LEER LOS CLÁSICOS O JUGAR CON ELLOS?

Odisea

LA BÚSQUEDA DE ULISES



- *Por primera vez podrás intervenir en una de las más grandes aventuras de la historia.*
- *Deberás encontrar a Ulises y vivir los grandes momentos de la Odisea.*
- *Lucharás contra monstruos, descenderás al infierno y serás víctima de crueles manipulaciones divinas.*
- *Aventura gráfica en tercera persona con personajes 3D en tiempo real.*

¡DATE PRISA, ULISES NO ES ETERNO!









Distribuye: **Friendware.** Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 / Fax 91 725 90 81 • www.friendware-europe.com